Advanced Dungeons & Dragons®

8

LA CORONA DEL MAGO

advanced D&D

MORRIS SIMON

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

LA CORONA DEL MAGO

MORRIS SIMON

copertina illustrata da Clyde Caldwell
interno illustrato da George Barr
tradotto da Saulo Bianco

Edizioni E. Elle

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Foglio d'Identità

Nome: Carr Delling

Classe: Mago

CARATTERISTICHE

Intelligenza: 14 + ______ = ______

Destrezza: 10 + ______ = ______

Carisma: 12 + ______ = ______

ENERGIA VITALE

6 + ______ + ______ = ______

______ ______ ______ ______

SCETTRO DI BHUKOD

sì ______ no ______

LIBRO DEGLI INCANTESIMI MINORI

Incantesimi offensivi

- ☐ Amici
- ☐ Colpo Magico
- ☐ Sfera di Fuoco
- ☐ Fiamme Digitali
- ☐ Luce
- ☐ Saetta
- ☐ Sonno
- ☐ Paralisi
- ☐ Suggestione

Incantesimi difensivi

- ☐ Zampe di Ragno
- ☐ Corazza
- ☐ Paracadute
- ☐ Sigilla Porta
- ☐ Porta Ermetica
- ☐ Protezione
- ☐ Ali

Incantesimi speciali

- ☐ Rivela Incantesimi
- ☐ Identificazione
- ☐ Anti Magia

LIBRO TASCABILE DEGLI INCANTESIMI MAGGIORI

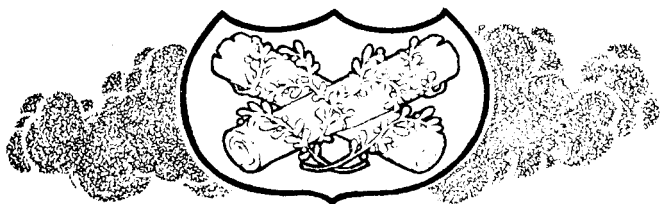
- ☐ Malia
- ☐ Trasfigurazione
- ☐ Contatto Dimensionale

Metti un segno quando usi un incantesimo.
Ogni incantesimo può essere usato una volta sola.

UNA NUOVA EMOZIONANTE AVVENTURA!

Stai per iniziare l'avvincente ricerca dei potenti segreti della favolosa Corona del Mago, un'avventura che ti porterà in terre e regni sconosciuti e misteriosi.
La Corona del Mago è il secondo libro della mini-serie "Il Regno della Stregoneria", costituita da tre volumi che comunque costituiscono ognuno un'avventura completa. In questa trilogia tu interpreti il ruolo di Carr Delling, orfano di Landor, il celebre Arcimago di Tikandia. Durante le tre avventure potrai accrescere i tuoi poteri magici ereditati da Landor. Attento, però! Anche i tuoi nemici, come il perfido mago Arno, possono diventare estremamente potenti e pericolosi.
Nella prima avventura, *Lo Scettro del Potere*, eri un ragazzino appena sedicenne che stava studiando i primi rudimenti di magia e si esercitava con gli incantesimi più elementari sotto la guida vigile ed esperta di Thayne, un elfo amico ed allievo di tuo padre. Assieme a lui e ad un bardo kandiano di nome Dalris, l'avvenente figlia dell'Arcidruido Perth, sei riuscito a localizzare e recuperare lo Scettro di Bhukod, una potente arma magica costruita dai re maghi dell'antico impero bhukodiano. La difficile ricerca sarebbe stata infruttuosa se tuo padre, grazie alle sue potenti arti magiche, non ti avesse garantito nel suo testamento i servigi di un piccolo e fedele pseudodrago telepatico di nome Rufyl.
L'avventura della *Corona del Mago* inizia nell'insediamento druidico di Wealwood, circa cinque anni dopo la conclusione della prima avventura. In questo piccolo villaggio tuo padre ha lavorato per la maggior parte della sua vita, scoprendo e studiando i segreti magici perduti dell'antica Bhukod. Quando hai ritrovato il leggendario Scettro di

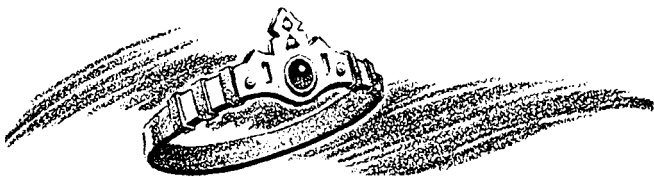
Bhukod, Perth ha insistito perché tu rimanessi nel suo villaggio e ricoprissi la carica di mago tribale, offrendoti la piccola ma confortevole casa di legno costruita per tuo padre prima della tua nascita. Trascorri la maggior parte del giorno e molte ore della notte sui libri degli incantesimi e sugli scritti codificati di tuo padre, perché vuoi apprendere tutti i segreti magici dell'antica Bhukod. Nonostante i tuoi sforzi ti rendi conto che ti occorreranno ancora parecchi anni di intenso studio per raggiungere i livelli di tuo padre.

Il tuo continuo impegno per acquisire maggiori nozioni ha notevolmente influito sulla tua salute: non hai più i lineamenti dolci e tranquilli da novizio sedicenne che ti caratterizzavano nella prima avventura. Ora infatti sembri più vecchio e stanco, non dimostri affatto i tuoi ventidue anni. Per questo motivo Dalris ti prende in giro definendo il tuo lavoro come una "ossessione maniaca e pericolosa".

IL GIOCO

Il tuo Carr Delling sarà diverso da ogni altro, perché sarai tu a crearlo.

All'inizio del libro trovi il **Foglio d'Identità** del personaggio: ti servirà da registro per annotare le caratteristiche di Carr.

Poiché probabilmente giocherai più volte, è meglio che tu

scriva a matita sul Foglio d'Identità. Se preferisci, puoi anche fotocopiarlo o riprodurlo su un cartoncino o un foglietto.
Ora puoi completare l'identità personale di Carr Delling determinandone i punti di forza e le debolezze. Sono già stati scelti il **nome** del tuo personaggio (Carr Delling) e la **classe** (Mago).
Prima di compilare il resto del foglio, sarà meglio però capire come funziona il punteggio; infatti durante il gioco dovrai sempre tenere aggiornate sul Foglio d'Identità tre cose: l'**Energia Vitale**, le **Caratteristiche** e gli **Incantesimi**, vale a dire le magie che sei in grado di formulare.

ENERGIA VITALE

Nelle vesti di Carr Delling possiedi una particolare forza, rappresentata dai punti di Energia Vitale. Quando li esaurisci l'avventura finisce, anche se non hai portato a termine la missione.
Perdi punti quando non riesci ad annientare il nemico, sia usando la tua forza fisica sia i tuoi poteri magici, o quando vieni colpito da un pericoloso incantesimo, oppure anche per un banale incidente. In questi casi devi lanciare un dado per calcolare il danno subito; altre volte il numero di punti perduti verrà indicato direttamente nel testo. Dovrai regi-

strare sul Foglio d'Identità tutte le variazioni del punteggio di Energia Vitale.
Durante l'avventura potrai avere l'occasione di recuperare alcuni dei punti di Energia Vitale persi. In questo caso troverai indicato il numero di punti oppure dovrai lanciare un dado per calcolare i punti da aggiungere alla tua Energia Vitale.
L'unica cosa che devi ricordare è che la somma dei punti guadagnati durante l'avventura non deve mai superare il punteggio iniziale.
I maghi sono soliti trascorrere la maggior parte della loro giornata studiando complicate formule magiche ed incantesimi antichissimi. Mangiano poco e male e conducono una vita prevalentemente sedentaria. In questa avventura Carr Delling non possiede più la forza fisica del robusto ragazzino di cinque anni fa, periodo in cui viveva tra le montagne frastagliate dell'Isola di Seagate. Inizia perciò l'avventura con 6 punti, ma ha due possibilità di migliorare questo punteggio, gettando quattro volte un dado e sommando i due numeri più alti ottenuti ai 6 punti iniziali. Il totale andrà segnato nella casella "Energia Vitale" del Foglio d'Identità.

CARATTERISTICHE

Ora devi determinare le Caratteristiche del tuo personaggio. Questi punti ti permettono di aumentare le tue possibilità di successo, sommando il punteggio di ogni singola Caratteristica al numero ottenuto lanciando i dadi. Le tue Caratteristiche generali sono migliorate negli ultimi cinque anni. In questo libro hai a disposizione un certo numero di punti, che trovi segnati sul Foglio d'Identità, per ciascuna delle

tre Caratteristiche - **Intelligenza**, **Destrezza** e **Carisma** - più 7 punti da suddividere tra le tre a piacere. Però tieni presente che, dopo la distribuzione dei 7 punti, il punteggio dell'Intelligenza dovrà risultare superiore a quello delle altre due Caratteristiche, in quanto essendo un mago i tuoi poteri arcani richiedono grandi capacità mentali; inoltre a ciascuna delle tre Caratteristiche dovrà spettare almeno 1 di questi 7 punti aggiuntivi.
Qui di seguito troverai una descrizione delle tue Caratteristiche.

Intelligenza
Per un mago è la più importante, in quanto gli permette di riflettere rapidamente su tutti gli aspetti di una situazione, spesso in circostanze difficili. Questa Caratteristica determina anche la sua capacità di decifrare pergamene antiche, di imparare i vari incantesimi, quando gli si presenta l'occasione, e di metterli in pratica.
Per mettere alla prova la tua Intelligenza, getta due dadi e somma il numero ottenuto al tuo punteggio. Se il totale è uguale o superiore al valore richiesto (indicato nel testo) ce l'hai fatta.

Destrezza
Questa Caratteristica aumenta le possibilità di successo in circostanze che richiedano agilità, velocità, prontezza di riflessi e così via. Inoltre, visto che Carr come mago non possiede molta forza fisica a causa dei lunghi anni di vita sedentaria dedicata allo studio e dell'alimentazione poco sana, la Destrezza gli permette di schivare gli assalti avversari o di passare al contrattacco.
Per mettere alla prova la Destrezza, getta due dadi e somma il numero ottenuto al tuo punteggio. Se il totale è uguale o superiore al valore indicato nel testo, l'impresa è riuscita.

Carisma
Questa Caratteristica indica la tua attitudine al comando e la tua capacità di convincere la gente. In questa avventura il Carisma di Carr può variare a seconda del suo comportamento in certe occasioni.
Per usare il Carisma, getta due dadi e somma il numero ottenuto al tuo punteggio. Se il totale è uguale o superiore al numero indicato nel testo, ce l'hai fatta.

INCANTESIMI E LIBRI

L'intera avventura della Corona del Mago si svolgerà durante una lunga ed estenuante settimana. In questo periodo Carr non avrà il tempo materiale per ripassare gli incantesimi che già conosce bene e che sono elencati nel Foglio d'Identità sotto la dicitura "Libro degli Incantesimi Minori". Quando usi un incantesimo ricordati di cancellarlo dall'elenco: non potrai più usarlo fino alla prossima volta che deciderai di giocare di nuovo.
All'inizio di questa avventura Carr raccoglierà alcuni degli incantesimi più potenti di suo padre in un libro chiamato "Libro Tascabile degli Incantesimi Maggiori" che troverai nel Foglio d'Identità. Questi sono incantesimi che non conosce affatto ma che può formulare ugualmente, usando le pagine come se fossero pergamene magiche. Una volta lette le parole che compongono la formula, esse spariscono per sempre e l'incantesimo non può più venire usato per il resto dell'avventura. Ricorda comunque che qualsiasi incantesimo può essere usato una sola volta nel corso dell'avventura; dopo devi cancellarlo dall'elenco.

INCANTESIMI

Molti degli incantesimi impiegati durante questa avventura non sono molto noti. Ecco l'elenco e la descrizione delle loro caratteristiche.

Libro degli Incantesimi Minori

Incantesimi offensivi
Amici: controlla la volontà dell'avversario e lo rende docile ed influenzabile.
Fiamme Digitali: permette di lanciare fiamme dalle dita contro l'avversario.
Sonno: fa sprofondare la vittima in un profondo sonno.
Colpo Magico: permette di lanciare proiettili di fuoco all'avversario.
Luce: produce una luce intensa che può essere usata per accecare il nemico.
Paralisi: paralizza il nemico.
Sfera di Fuoco: produce una sfera di energia che può essere impiegata come arma.
Saetta: produce una saetta di energia.
Suggestione: permette di influenzare l'avversario con le proprie idee.

Incantesimi difensivi
Zampe di Ragno: permette al mago di arrampicarsi su pareti levigate o di rimanere attaccato al soffitto.
Paracadute: annulla completamente il peso del mago durante una caduta.
Porta Ermetica: chiude ermeticamente porte ed altre aperture e le rende inaccessibili anche ad altri maghi.

Ali: permette al mago di volare o di librarsi in aria.
Corazza: indurisce la pelle del mago rendendola invulnerabile ai tagli di lama o di altri oggetti affilati.
Sigilla Porta: chiude porte ed altre aperture contro esseri non appartenenti alla categoria dei maghi.
Protezione: aiuta il mago a salvaguardarsi dalle forze maligne.

Incantesimi speciali
*Leggi Magia**: permette al mago di leggere formule scritte in codici o lingue sconosciuti.
Rivela Incantesimi: permette al mago di sentire la presenza di oggetti magici o *dweomer*.
Anti Magia: annulla gli effetti magici di un incantesimo.
Identificazione: identifica oggetti magici rari o nascosti.
*Tasche Capienti**: agisce sulle tasche di un indumento aumentandone illimitatamente la capacità.

*Attento: gli incantesimi Leggi Magia e Tasche Capienti sono permanenti durante tutta l'avventura della Corona del Mago.

Libro Tascabile degli Incantesimi Maggiori

Malia: incantesimo usato per stregare armi o altri oggetti.
Contatto Dimensionale: permette al mago di parlare con esseri che vivono in differenti dimensioni di esistenza materiale.
Trasfigurazione: tramuta l'oggetto dell'incantesimo in un'altra creatura o cosa.

ARMI

Carr Delling non è un guerriero e perciò non porta mai con sé nessun tipo di armi. Le uniche cose che ha al suo fianco sono un piccolo pugnale, un bastone borchiato incantato e tre dardi con la punta avvelenata da un potente sonnifero. I dardi non uccidono le vittime designate ma le paralizzano. Ricordati che ogni dardo può essere usato solo una volta.
Nel Foglio d'Identità trovi uno spazio dove registrerai se Carr Delling porta con sé lo Scettro di Bhukod. La famosa reliquia incantata, che hai trovato durante la prima avventura di questa serie, può anche non essere un fattore importante per il successo di questa avventura.

GIOCO SENZA DADI

Se non hai i dadi, puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra; apri una pagina a caso e sarà come lanciare due dadi.
Quando ti viene detto di lanciarne uno solo, guarda quello di sinistra; quando ti viene detto di lanciarne due, fai la somma di tutt'e due.
Il tuo personaggio, Carr Delling, è completo, ed è pronto ad iniziare un viaggio pericoloso ma indimenticabile nel mondo della magia. Vai al paragrafo **1**, e buona fortuna!

G. Barr

1

Le sfumature dorate del tramonto sono foriere di un messaggio arcano per i tranquilli abitanti del villaggio di Tikandia: rifocillatevi e chiudete le porte delle vostre case, prima che scendano le minacciose ombre della notte ed i temibili predatori notturni escano dalle loro tane.

Osservi silenziosamente Dalris mentre si avvicina ad una spaventosa manticora, uno dei più sanguinari predatori che vivono nelle foreste. Avete inseguito questa creatura leonina assetata di sangue per ben due giorni, e siete riusciti finalmente a immobilizzarla in un fitto boschetto dove la vegetazione è così rigogliosa che il mostro non è in grado di aprire le sue enormi ali per scappare o per difendersi.

Si muove con l'agilità di un gatto, pensi, ricordando la prima volta che hai visto la snella figura di Dalris fasciata da una tunica di pelle cinque anni fa sull'Isola di Seagate. Senza l'aiuto del bardo kandiano non saresti mai riuscito a recuperare il favoloso Scettro di Bhukod nella cripta incantata della Scuola degli Arcani.

La calma glaciale che Dalris riesce a mantenere è una qualità che ti ha colpito dal primo momento che l'hai incontrata: si avvicina lentamente al pericoloso animale, protetta solamente dal suo talismano druidico e dall'incantesimo Fascino Materno. Il bardo si è offerto di aiutarti a cacciare la manticora. Infatti hai bisogno di un aculeo della coda del mostro per un'antica ricetta che serve a stregare i tuoi dardi. Vieni scosso da un brivido di paura quando il bardo si rivolge al mostro con voce sicura.

"Non fuggire e non ribellarti, venerabile. Desideriamo solamente un tuo aculeo. Ne hai più che a sufficienza!"

Le due pietre rosse incastonate nella collana di Dalris emettono una luce che varia di intensità al variare della modulazione della sua voce. I tetri occhi umanoidi della manticora sono come ipnotizzati dal bagliore delle due gemme, che sembrano due punti scarlatti nella penombra

serale. Se l'incantesimo dovesse fallire questo monile incantato sarebbe l'unica protezione del bardo contro la feroce bestia.
"Forza, Carr!" sussurra Dalris con voce impaziente. "Strappa questo aculeo! Non pretenderai che un semplice talismano druidico tenga a bada una manticora per secoli, vero?"
Proprio mentre sta parlando l'enorme carnivoro scuote la testa barbuta e ondeggia la pesante coda, alla cui estremità vedi un minaccioso grappolo di aculei. "Ferma!" ordina il bardo bruscamente. Le due gemme della collana brillano più intensamente, catturando momentaneamente l'attenzione dell'animale. Ti chiedi se l'incantesimo Colpo Magico che tieni pronto per situazioni di emergenza come queste sarà sufficiente per tenere sotto controllo questa creatura pericolosa.
Un aculeo preso da una manticora morta è inservibile per il tuo incantesimo.
Il pensiero telepatico di Rufyl percorre la tua mente proprio quando stai considerando la possibilità di formulare l'incantesimo Colpo Magico. Il piccolo pseudodrago è rimasto invisibile dall'inizio dell'inseguimento della manticora, in segno di profondo rispetto per quei temibili animali.
La vita di Dalris è molto più importante degli ingredienti per l'incantesimo ribatti mentalmente.
"Prendi il tuo dannato aculeo e andiamocene di qui!" sussurra Dalris spazientita. "L'incantesimo sta svanendo!"
Se decidi di usare l'incantesimo Colpo Magico contro la manticora, vai al **10**. Se invece preferisci tentare di impossessarti di un aculeo finché l'incantesimo di Dalris ipnotizza l'animale, vai al **19**. Puoi però decidere che non vale la pena rischiare la vita per l'ingrediente di un incantesimo (**50**).

2

"Portateci a Delmer" comunichi al capitano. "Tempo fa abitavo lì e conosco la zona".

Il capitano annuisce e si rivolge immediatamente al suo modesto equipaggio. "Avete sentito quest'uomo! Puntate verso Delmer!"
"Ma non mi avevi detto che la gente di Delmer si è sempre dimostrata ostile nei tuoi confronti, impedendo il tuo ingresso al villaggio anche quando tua madre stava morendo?" chiede Dalris mentre ti stai sedendo accanto a lei.
"Questo è successo molto tempo fa ed è stato tutto a causa di mio cugino Ulrik e dei suoi amici superstiziosi. Comunque non c'è da preoccuparsi perché il vecchio Wendel, il guaritore della tribù, provava simpatia per mia madre e ci ha difeso quando il resto del clan voleva mandarci via da Delmer. Sono convinto che ci aiuterà ... voglio dire, se è ancora vivo".
Quasi un'ora più tardi il capitano si avvicina a te e a Dalris: anche Rufyl è con voi ma è rimasto invisibile per evitare di impaurire l'equipaggio.
Il capitano indica con un dito un lontano bagliore all'orizzonte verso meridione. "Quella è Delmer. Dovrete prendere una scialuppa per arrivarci, io non mi arrischio ad avvicinarmi di più. Gli scogli sono troppo insidiosi e qui è difficilissimo avvicinarsi alla riva".
Dopo alcuni minuti il piccolo porto del villaggio di Delmer si delinea davanti ai vostri occhi. La notte è nuvolosa e senza luna: a malapena riesci a distinguere le inquietanti ombre delle imbarcazioni che dondolano nel porto. L'unica luce che vedi proviene da piccole lanterne sulle banchine, davanti alle quali passano ad intervalli regolari delle figure irriconoscibili che proiettano sull'acqua ombre minacciose.
"Guardie!" esclami con un filo di voce. "E per giunta ben messe!"
"Probabilmènte sono gnolls, e sono veramente abili a maneggiare la spada" mormora Dalris dietro le tue spalle. Non riesci a vedere i lineamenti del suo volto ma dal tono della

voce immagini che il suo sguardo brilli di agitazione. Non dici nulla perché vari pensieri ti tormentano: non sai se tentare di entrare nel villaggio di Delmer senza essere visto (**30**), oppure se affrontare apertamente le guardie sul molo (**144**).

3

"L'unico modo per salvarci è andarsene da questa imbarcazione prima che i soldati abbordino" spieghi velocemente a Dalris. "Intendo usare l'incantesimo Trasfigurazione di mio padre per trasformare Rufyl in un roc, un grande uccello capace di trasportarci in volo fino alla costa!"
Il bardo rimane silenzioso per alcuni secondi: grosse lacrime le rigano le guance. "Non devi farlo!" ti supplica. "Solo i maghi più abili si cimentano con un incantesimo così rischioso e solo dopo molti anni di pratica. Potrebbe uccidere Rufyl!"
"Mio padre ha già usato questo incantesimo parecchie volte su Rufyl" le rispondi con voce convincente, "e ho intenzione di leggere la formula esattamente come l'ha scritta lui. Non ho bisogno di altri ingredienti ... sarà come leggere una pergamena magica".
Il tono sicuro della tua voce sembra tranquillizzare Dalris, nonostante che le proteste telepatiche di Rufyl diventino sempre più insistenti.
Calmati, Rufyl. Stai tranquillo e lascia che mi concentri su quello che sto per fare. Se continui a disturbare i miei pensieri non so come andranno a finire le cose.

I tuoi avvertimenti hanno un effetto immediato sul tuo servo invisibile. Sei soddisfatto della sua collaborazione ed inizi a leggere la formula dell'incantesimo scritta da tuo padre in lingua stregonesca.
Cancella l'incantesimo Trasfigurazione dal Foglio d'Identità. Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 24 o più, vai al **129**. Se invece è inferiore, vai al **109**.

4

Il sentiero di montagna tra Delmer e Freeton è rimasto tale e quale a come lo ricordavi dall'ultima volta che l'hai percorso, orfano vestito di stracci ed ignaro del mondo della magia. Durante il vostro cammino avete dovuto abbandonare il sentiero e nascondervi nel fitto della vegetazione per evitare i carri carichi di sudici gnolls feriti, diretti verso la costa. Sembrano provenire da un territorio ancora più squallido e desolato, dimora del popolo di elfi del tuo amico Thayne.
"A quanto pare il dominio di Pazuzu su Seagate non è affatto completo!" esclama Dalris. "È evidente che solo la costa è sotto il controllo dell'orda crudele".
"La gente di Thayne non si arrende facilmente" replichi orgoglioso. "La loro coraggiosa resistenza forse si propagherà anche verso le città portuali, se vengono incoraggiati nella giusta misura".
Incontri molti altri gnolls e numerosi guerrieri nemici di origine oscura man mano che ti avvicini alla città più grande dell'Isola di Seagate, verso le prime ore del mattino del vostro quinto giorno di viaggio. La città devastata è popolata da orripilanti mostri. Gli unici 'commercianti' in circolazione sono meticci di origine orchesca. Non incontrate nemmeno l'ombra di un paladino.
"Staranno combattendo in collina" azzarda Dalris.
Aggrotti le sopracciglia al pensiero ma quanto afferma

Dalris molto probabilmente è vero. La sola idea che i Cavalieri del Sacro Dyan siano alla testa di un'orda di malvagi umanoidi che combattono contro il nobile e coraggioso popolo di Thayne è decisamente inquietante. Assieme al bardo e al tuo fedele servitore invisibile passi tra i cumuli di macerie e sporcizia e ti dirigi verso la Scuola degli Arcani. Vai al **92**.

5

"L'unico modo di fermare una nave carica di soldati armati è affondarla" esclami, "e per questo serve qualcosa di più di un semplice Colpo Magico!"
Ti avvicini al parapetto e rovisti in una delle tasche stregate del tuo ondeggiante mantello kandiano, alla ricerca della piccola compressa di guano di pipistrello e zolfo, gli ingredienti necessari per formulare il potentissimo incantesimo Sfera di Fuoco. Ti concentri sul ponte della nave nemica: il *dweomer* dell'incantesimo aumenta dentro di te e lentamente lo senti fluire nella piccola sfera.
In questo preciso momento sussurri la formula magica: "*Shassul*", ed indichi la nave con la compressa stretta nel pugno. La sfera di energia che scaturisce dalla punta dell'indice si trasforma subito in un enorme globo di roboante fuoco. Persino Dalris ne rimane impressionata.
Resti immobile e continui ad indicare il ponte di mezzanave mantenendo così la magica sfera in traiettoria. I soldati nemici urlano invano quando il proiettile mortale colpisce il legno del ponte e scompare per un attimo nella stiva. Subito dopo assistete ad una esplosione apocalittica e la nave si disintegra in un vortice di fiamme abbacinanti.
"Deve avere colpito i serbatoi del combustibile!" esclama Dalris in preda all'emozione ed alla paura, davanti alla colonna di fumo denso che si sprigiona dai rottami in fiamme.
Anche l'equipaggio è ammutolito a causa della grandiosità

della scena. "Di' ai tuoi amici di puntare verso la costa. Quella colonna di fumo nero attirerà l'attenzione di altri vascelli e non ho nessuna intenzione di sprecare altri incantesimi con i soldati".
Vai al **159**.

6

L'unica via d'uscita è usare la stregoneria Distrazione, pensi in fretta.
"Oh, grande Dyan!" esclami guardando terrorizzato verso l'alto oltre la spalla destra del paladino.
Getta i dadi e somma il risultato al tuo Carisma. Se il totale è 20 o più, vai al **138**. Se invece è inferiore, vai al **131**.

7

La possente coda della manticora ti scaraventa a terra. La caduta è talmente violenta che respirare ti costa un'enorme fatica. Alzi debolmente una mano e cerchi di formulare un incantesimo ma la mancanza di ossigeno ed il dolore ti paralizzano il corpo e la mente, tanto che non riesci a pronunciare nemmeno la prima sillaba.
Fa' presto, padrone!
"Attento, Carr!"
La tua mente stordita riesce a malapena a percepire il disperato urlo telepatico di Rufyl e l'avvertimento incalzante di Dalris. Il corpo pesante della manticora ti immobilizza inesorabilmente e la vorace bestia inizia a dilaniarti con i suoi artigli e i denti affilatissimi. Lentamente l'oscurità ti avvolge, ponendo fine alle tue indicibili sofferenze. ✠

8

Aguzzi gli occhi nel disperato tentativo di decifrare le scritte in Alto Elfico e in scrittura stregonesca. L'incantesimo Contatto Dimensionale è più tecnico di qualsiasi altro incantesimo che hai studiato finora, anche se non richiede

nessun ingrediente o movimento del corpo particolari. Man mano che leggi la formula, ti rendi conto che non possiedi sufficienti nozioni sulle altre dimensioni di esistenza materiale per controllare la potenza dell'incantesimo.
Un sudore freddo inizia ad imperlarti la fronte ma continui imperterrito. Hai appena finito di leggere la parte dell'incantesimo dove dovresti conoscere alla perfezione le diverse dimensioni 'Interne' ed 'Esterne', ed inizi a leggere una parte in cui salti i nomi e le parole che non hai mai visto prima d'ora e che nemmeno riesci a pronunciare.
Improvvisamente la tua mente si riempie di voci sinistre, voci che hai evocato avventatamente leggendo la formula dell'incantesimo! Alcune parlano in un dialetto che non sembra nemmeno una lingua, ma assomigliano a grugniti ed urli di creature invisibili. Ma la parte peggiore di tutta l'esperienza è l'allucinazione che stai per provare!
La nebbia sulfurea svanisce assieme a Dalris e Rufyl, lasciandoti completamente solo in uno spazio nero. Improvvisamente percepisci la presenza di altre entità invisibili, la presenza di orribili mostri! La tua mente diventa un campo di battaglia dove mostruose forze benigne e maligne, deva, demoni e diavoli, combattono disperatamente per dominare i tuoi pensieri. Il tuo cervello piano piano si sta sgretolando, orribili pensieri raffiguranti una realtà disgustosa si formano continuamente nella tua mente ormai in preda al delirio: scopri ormai troppo tardi che Dalris aveva ragione quando ti ammoniva sui rischi ed i pericoli degli esperimenti magici! ✠

9

Nello stesso istante in cui pronunci l'ultima sillaba della formula il testo scompare dalla pergamena del tuo Libro Tascabile. Alzi lo sguardo dalla pagina ormai bianca per vedere gli effetti sul paladino: sfortunatamente non succe-

de nulla. Il cavaliere sembra più terrorizzato dalla coda minacciosa di Rufyl che dalle tue formule magiche.
"Meraviglioso! Incredibile!" urla Dalris con sarcasmo dalla strada. "Non riesci nemmeno a fare funzionare un incantesimo di Landor su una vittima indifesa! E adesso hai sprecato un incantesimo meraviglioso solo perché hai voluto giocarci!"
Ti senti paonazzo dalla vergogna. Questa volta il bardo ha veramente ragione! Indichi il cavallo immobilizzato e le bisacce che pendono dalla sella. Vai al **185**.

10

Ignori gli avvertimenti di Rufyl e l'impazienza di Dalris: allunghi le braccia verso l'imponente manticora e pronunci le parole dell'incantesimo che creerà le magiche fiamme.
"*Ruspal!*"
Sei dischi vorticosi di energia, tre per ogni mano, si formano lentamente sulle punte delle tue dita. Con un bagliore accecante i sei cerchi si trasformano rapidamente in ellissi di luce dorata e vanno a colpire il fianco ed il torace rossiccio del mostro.
Cancella l'incantesimo Colpo Magico dall'elenco. Getta due dadi e somma il risultato all'Intelligenza. Se il totale è 23 o più, vai al **60**. Se è inferiore, vai al **28**.

11

"Questa è l'occasione giusta per mettere alla prova l'incantesimo Trasfigurazione di mio padre" esclami emozionato.
Il volto del bardo è paonazzo dalla rabbia. "Tu sei pazzo!" sbotta inviperita. "Abbiamo solo pochissime ore di luce e manca poco all'inizio delle funzioni nella cattedrale. Se non riusciamo ad arrivare in tempo per mescolarci in mezzo alla folla dovremo correre il rischio di entrare attraverso le stanze dell'Arcichierico, come dei veri e propri ladri! Que-

sto non è né il luogo né il momento adatto per giocherellare con la magia, Delling!"
Per un attimo sei indeciso se cambiare idea e non cimentarti con un incantesimo che non conosci bene. Ma ti ricordi che per questo incantesimo basta leggere la formula esatta scritta da Landor; non dovrai fare gesti particolari né usare ingredienti sconosciuti.
"Impiegherò solo alcuni secondi per leggere la formula!" cerchi di convincere il bardo mentre estrai il tuo Libro Tascabile dalle pieghe del mantello.
Dalris si gira di scatto e se ne va indispettita. Cerchi di concentrarti sul pericoloso incantesimo ed inizi a leggere la formula di Trasfigurazione.
Tuo padre spesso impiegava parecchi giorni per prepararsi a formulare questo incantesimo ti ammonisce telepaticamente il tuo servo.
Buono! comandi a Rufyl. Inizi a mormorare la formula decodificata.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 26 o più, vai al **32**. Se è inferiore, vai al **9**.

12

"Se i Cavalieri del Sacro Dyan sono corrotti come ci ha raccontato Thayne, probabilmente ti conviene colpirli con quanta più forza puoi". La voce di Dalris interrompe il corso dei tuoi pensieri, e rimani alquanto stupito dal tipo di consiglio che ricevi dalla tua compagna: il bardo generalmente preferisce misure meno drastiche. Il vascello si sta avvicinando alla velocità del fulmine e non hai molto tempo per scegliere tra la rosa di potenti incantesimi che hai studiato negli ultimi anni. Cerchi di concentrarti su Fiamme Digitali (**218**), Colpo Magico (**162**), Sfera di Fuoco (**5**) oppure su Saetta (**48**)?
Cancella l'incantesimo che hai scelto prima di andare al paragrafo indicato.

13

Dalle poche nozioni del loro bestiale dialetto, capisci che le due guardie gnolls si stanno vantando delle bravate che di solito fanno quando affollano i porti dell'Isola di Seagate durante la libera uscita. Ognuno dei due sta cercando di superare l'altro raccontando impossibili gesta temerarie.
"Corpeg non temere il grande uomo con forcone! Lui gran correre dietro me e Corpeg molto scappare!"
"Forcone? Ah! Questo uomo che venire contro Widpol avere grande ascia con doppia lama. Lui continuare a muoversi ma Widpol troppo veloce per lui. Io schivare lui agilmente e pugnalato nella pancia!"
Le guardie ridono sguaiatamente e continuano a pestare energicamente sopra le vostre teste facendo cadere sabbia e sporcizia dalle fessure delle assi. Avvicini l'indice alle labbra per sollecitare il silenzio più assoluto ed inizi a far scivolare lentamente l'imbarcazione verso la riva. I due chiassosi gnolls sono troppo impegnati a vantarsi della loro bravura per notare i vostri movimenti.
Una volta raggiunta la riva, scendete silenziosamente dall'imbarcazione e scomparite scivolando nell'oscurità del porto.
Se ti trovi a Delmer, vai al **206**. Se invece sei a Freeton, vai al **92**.

14

"Secondo il racconto di Thayne gli scagnozzi di Arno presidiano tutti i porti dell'Isola di Seagate" ricordi al bardo. "Questo probabilmente significa che organizzeranno la stessa cosa anche nel porto di Saven, se non l'hanno già fatto. Per quanto riguarda la strada principale, quello è il modo più veloce per pubblicizzare la nostra missione contro Arno. Tu conosci meglio di tutti noi queste foreste e le zone limitrofe, Dalris. Possiamo arrivare di nascosto fino a Saven?"

La pelle liscia ed olivastra della fronte del bardo si corruga leggermente. “È vero che c’è una via, ma ci condurrà direttamente in mezzo alla Palude Sulfurea”.
Sono veramente preoccupato, padrone pensa Rufyl nella tua mente. *Anche tuo padre, all’apice dei suoi poteri, era riluttante ad avventurarsi nella Palude Sulfurea.*
Entrambi i tuoi amici sono intimoriti dai mostri preistorici che popolano la palude, ma anche tu ci stai ripensando. Ti hanno raccontato che i poteri magici di Landor erano pressoché illimitati, e poteva distruggere intere città, ma Rufyl, che è rimasto al suo servizio per circa cinquant’anni, ha appena insinuato che i pericoli che popolano la Palude Sulfurea erano al di là del controllo di Landor. E tu conosci solamente alcuni degli incantesimi di tuo padre!
Se hai cambiato idea e vuoi raggiungere Saven per mare o seguendo la strada principale, vai al **22**. Altrimenti vai al **157**.

15

Conosci abbastanza Dalris per non sottovalutare le sue capacità di druido, ma in questo momento è troppo indecisa se correre o meno il rischio di parlare con il roc. “Se non riesci tu a ordinargli di tornare indietro, dubito che abbia intenzione di ascoltare me!” urli. “Resistiamo finché ci porta sull’Isola di Seagate!”
“Lì potrò tentare di stregarlo!” replica Dalris.
“Va bene!” concordi, anche se pensi che ci sia bisogno di poteri ben maggiori di quelli di un druido per affrontare questo mostruoso volatile. Oltretutto non sai quanto dell’intelligenza originale di Rufyl sia rimasto intatto nello stupido cervello del roc. Vai all’**86**.

16

La vista del vascello che si avvicina veloce come un fulmine e della battagliola affollata di soldati con le spade e lance

affilatissime e luccicanti ti distrae, e perciò non riesci a concentrarti su uno degli incantesimi che ti sono tanto familiari. Cerchi disperatamente in una delle tasche del mantello incantato il Libro Tascabile degli Incantesimi Maggiori.

Questa situazione richiede molto di più di una semplice magia! pensi, mentre sfogli velocemente il libro e leggi i titoli in codice. L'unico incantesimo che ti sembra adatto alla situazione in cui vi trovate è Trasfigurazione.

Potresti trasformare Rufyl in una gigantesca creatura marina in grado di distruggere la loro nave oppure in un volatile dalle enormi ali che riesca a trasportarvi sulla spiaggia!

Non mi piace nessuna delle due idee, padrone! Rufyl cerca di smorzare i tuoi facili entusiasmi. *L'ultima volta che tuo padre mi ha trasformato sono rimasto sotto le sembianze di un mostro color ruggine per ben tre settimane. Oltre tutto non so nuotare e soffro di vertigini!*

Se vuoi trasformare Rufyl in una gigantesca creatura marina, vai al **20**. Se invece preferisci trasformarlo in un enorme volatile in grado di trasportare Dalris e te a riva, vai al **3**.

17

"La conoscenza di un fatto riguardante Arno potrebbe essere inutile senza conoscere l'altro" puntualizzi a Dalris. "I geni ed i djin si divertono a prendere in giro gli umani con i loro incantesimi Desiderio. Credo che anche un maride potrebbe essere altrettanto sibillino".

Il bardo ti guarda con ira. "Hai intenzione di chiedergli la formula di qualche altro maledetto incantesimo? Non ti interessa un bel niente di Tikandia! Non sei altro che un mago assetato di potere, Carr Delling!"

"Abbiamo bisogno di nozioni più approfondite riguardanti le arti magiche" insisti. "Se la descrizione di Thayne degli avvenimenti accaduti a Seagate corrisponde al vero, non

sono sufficientemente potente per affrontare Arno. La questione è molto semplice!"
Il bardo nasconde il viso tra le mani e se ne va sconsolata mentre formuli la domanda più scottante di tutte.
"Qual era il più grande segreto di mio padre?" chiedi.
"Aha! Ancora una volta l'avidità trionfa sulla virtù!"
"Rispondi alla mia domanda, Shanif!" lo apostrofi con rabbia. "Ne ho avute già abbastanza di queste storie con Dalris!"
"Prima devi ascoltare una storia orribile, il racconto degli ultimi giorni di Bhukod, perché esso fa parte del segreto di Landor!" inizia a raccontare il maride. "La desolazione che vedi in queste terre è stata causata da un tarrasque che ha distrutto l'intero Impero Bhukodiano. Adesso la bestia si trova nell'antico tempio, imprigionata da una potente magia formulata dall'ultimo re mago di Bhukod. In un disperato tentativo per salvare il loro popolo i maghi di Bhukod hanno fatto da esca all'orribile mostro, mentre usavano i loro poteri magici combinati per formulare un incantesimo Prigione Permanente. Io ora sto custodendo questa prigione!"
"Un tarrasque? Così vicino a Wealwood e Saven?" urli sconvolto. Ti ricordi i terribili racconti che hai sentito sul gigantesco sauro e sul suo inestinguibile appetito di esseri viventi. Quel tipo di mostri è praticamente indistruttibile.
"Aspetta un attimo" si intromette Dalris. "Se i maghi hanno imprigionato quel mostro, perché devi custodire la sua prigione?"
"Ciò che viene creato con la magia può essere distrutto dalla magia stessa!" risponde Shanif. "Ho ricevuto l'incarico dai governatori di Bhukod, prima della loro morte, di assicurare che il sonno del tarrasque sia perenne e che non venga disturbato da altri maghi. Nemmeno il grande Landor doveva annullare l'incantesimo dei miei padroni!"
Cerchi di ricordare, ma non ti sembra di aver letto da

nessuna parte riferimenti ai nomi di 'Shanif' e della 'Palude Sulfurea' e nemmeno ad un maride.
"E per questo motivo esso rimarrà il più grande segreto di Landor!" la voce di Shanif tuona nel tuo cervello. "Tuo padre ha scoperto un'altra entrata nella tomba del tarrasque, ed è qui che ha scoperto lo Scettro di Bhukod e le corone gemelle di Lolth ed Aerdrie. Ed è sempre qui che il più grande tesoro magico sta aspettando il successore di Landor. Questa è la risposta alla tua domanda!"
"Ma allora le rovine di Bhukod si trovano qui, nella Palude Sulfurea!" borbotta Dalris scattando in piedi emozionata.
"Qual è il più grande tesoro magico?" chiedi più che mai incuriosito. "Come posso entrare nella tomba del tarrasque? Cosa sono le corone gemelle di Lolth ed Aerdrie?"
Vai al **178**.

18

Stai cercando disperatamente qualcosa nelle tasche magiche del mantello kandiano, quando improvvisamente non ricordi cosa stai cercando e perché! Il semplice ma efficace incantesimo Oblio di Arno ha completamente cancellato qualsiasi tipo di ricordo o pensiero formulato negli ultimi minuti.
Alzi lo sguardo trasognato ed osservi la scena bizzarra che si sta svolgendo sotto i tuoi occhi. Un incredibile mostro, con una testa di falco e gli artigli di un rapace su un corpo umano, sta afferrando una giovane e graziosa ragazza vestita con pelle di daino. La riconosci: è la tua vecchia amica Dalris e provi una profonda apprensione vedendola vicino ad un essere così orrendo.
Un cavaliere elegantemente vestito ti guarda sbigottito mentre un uomo dalla pelle olivastra che indossa una tiara scintillante ti lancia uno sguardo malizioso.
"Guardate lo stupido kandiano!"
"Il figlio ed erede del grande Landor!"

G.Barr

Ti rendi conto che sei in pericolo ma ...
Il cavaliere ti prende per un braccio e ti scuote violentemente. "Svegliati, Carr!" urla in preda al panico. "Usa qualche incantesimo! Arno ed il mostro si stanno portando via Dalris!"
Ma è troppo tardi! Numerosi uomini armati afferrano il cavaliere che ti ha appena parlato mentre altri ti immobilizzano e ti imbavagliano per evitare che tu formuli il tuo ultimo incantesimo. ✠

19

L'esortazione impaziente di Dalris ti fa venire alla mente che lei stessa ti ha convinto a lasciarla usare i suoi poteri magici. Infatti aveva aspramente criticato il tuo progetto iniziale di impiegare l'incantesimo Colpo Magico per tramortire la feroce creatura e prendere un aculeo qualche attimo prima della sua morte. Impedendoti l'uccisione della manticora Dalris ha rispettato i suoi voti di bardo, anche se si trattava di uccidere un mostro divoratore di carne umana per un nobile scopo.
Per rispettare i desideri del bardo scivoli con estrema cautela lungo il corpo immobile della manticora e ti avvicini silenziosamente alla coda che ancora ondeggia minacciosa. L'afferri proprio sotto il grappolo di aculei che adorna la sua estremità, ma il tuo movimento brusco ha spaventato l'enorme animale: finalmente libero dal potente incantesimo di Dalris, la creatura inferocita si gira di scatto per attaccarti. Stai per mollare la presa ma l'infernale creatura ti alza da terra con un potente colpo di coda.
Getta due dadi e somma il risultato alla Destrezza. Se il totale è 18 o più, vai al **36**. Se è inferiore, vai al **7**.

20

Nonostante le proteste di Rufÿl inizi a preparare il potente incantesimo Trasfigurazione.

"Dalris, qual è la creatura marina più temuta ed invulnerabile che abita in questi mari, un mostro che riesca a fermare quella nave senza rischiare di venire ucciso?"
"Forse un drago-tartaruga" risponde perplessa. "Perché?"
Le spieghi in fretta il tuo piano di trasformare Rufyl in un mostro capace di distruggere il vascello. "Ma non voglio che si faccia male durante l'operazione" aggiungi.
Il bardo kandiano ti guarda sbigottito. "Tu sei un pazzo!" sbotta con voce rauca. I suoi occhi verde oliva sono fissi e gelidi. "Si vede dal tuo sguardo. Tu sei impazzito a forza di avere a che fare con poteri che vanno ben oltre il tuo controllo. Non sai forse che l'incantesimo Trasfigurazione può annientare il suo oggetto se non sei matematicamente sicuro di quello che stai facendo? Hai intenzione di far correre questo rischio al tuo amico Rufyl?"
"È già stato trasformato una volta da mio padre!" protesti debolmente. "Mi ha detto che ..."
"Landor era dieci volte più bravo di te!"
"Fuori dai piedi!" urli indispettito, anche se il tuo cuore viene pervaso da una forte emozione ... ma anche dalla paura. Ritorni velocemente alla pagina dell'incantesimo Trasfigurazione ed inizi a leggere a voce alta la formula scritta nel codice segreto di tuo padre. Non hai bisogno di nessun materiale per questo incantesimo, dato che usi il Libro Tascabile come se fosse una serie di pergamene magiche dove il potere dell'incantesimo risiede nelle parole stesse.
Cancella l'incantesimo Trasfigurazione dal Foglio d'Identità. Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 25 o più, vai al **78**. Se è minore, vai al **109**.

21

"Come puoi ben vedere dal mio mantello, sono un attore kandiano ed anche un discreto soldato di ventura" menti. Dalris ti lancia un'occhiata inferocita ma non dice nulla che

possa compromettere la tua storia. Lo sguardo del paladino si fa profondamente triste.
"Anche tu?" ribatte con semplicità. "In questa città sono circondato da bugiardi, e per un attimo avevo creduto di avere trovato un amico, o almeno un alleato contro le forze del male che imperversano su Saven".
"Non ti capisco, amico" lo apostrofi. "E tu, Dalris?"
Il bardo non apre bocca.
Il paladino si liscia i baffi prima di chiederti con voce pacata: "Sapevi che i paladini di alto rango come me godono di poteri particolari che di solito appartengono solamente ai chierici? Nel mio caso posseggo i doni conosciuti con i nomi di Rivela Incantesimi e Smascheramento, che ho usato non appena vi ho incontrati per sapere chi siete!"
Il tuo volto avvampa di vergogna all'idea della figura meschina che hai fatto con questo potente ed esperto soldato.
Hai ragione, padrone! esclama Rufyl telepaticamente. *Hai fatto una figura veramente meschina. Mi passeresti del formaggio quando nessuno sta a guardare?*
"No!" urli a voce alta, arrabbiato con te stesso e con la richiesta insolente del tuo servo.
"Come, scusa?" ti chiede Garn. "'No' che cosa?"
Garn e Dalris ti stanno guardando come se dubitassero del tuo equilibrio mentale. "Oh, nulla!" rispondi velocemente. "Non volevo dire nulla ... ti racconterò cosa so di Arno". Vai al **172**.

22

L'affermazione di Rufyl ti fa cambiare idea. Adesso raggiungerai Saven in barca (**113**) oppure percorrerai la strada principale, che è anche la via più breve (**42**)?

23

“Dal racconto di Wendel sappiamo che i poteri maligni di Pazuzu hanno infestato tutto il territorio di Seagate, compresa la Scuola degli Arcani” spieghi ai tuoi amici. “Per quanto riguarda i sinistri progetti di Arno, gli altri maghi dell’accademia lo avrebbero tenuto sotto controllo: sospetto che questo sia accaduto fino a quando Haslum è scomparso un anno fa”.
“Ed è stato allora che Arno ha chiamato Pazuzu in suo aiuto!” sbotta Dalris con voce seccata.
“E se invece Pazuzu fosse venuto da solo?” ti chiedi ad alta voce. “Comunque siano andate le cose, le capacità magiche degli allievi della Scuola degli Arcani non sarebbero state sufficienti a contenere i terribili poteri di un principe demone”.
“Penso di avere ricevuto una risposta esauriente alla mia domanda” conclude Dalris. “Se abbiamo a che fare con questo tipo di forze soprannaturali dobbiamo sospettare di tutto e di tutti”.
Fai un lieve cenno con il capo ed indichi i bastioni sopra le vostre teste. “Ti ricordi come ci siamo arrampicati quella volta?” sorride Dalris strofinandosi le mani. “Rufyl, temo che questa volta non potrai venire con noi. A meno che tu non sappia volare ... ”
Mi limiterò a stare qui come retroguardia, padrona risponde il tuo servo evidentemente sollevato.
Il bardo ha già iniziato a scalare la ruvida parete di pietra nera, mentre tu ti togli le scarpe e ti prepari ad inghiottire la miscela di catrame e il ragno vivo che servono per formulare l’incantesimo Zampe di Ragno. Non appena mormori la frase magica in Elfico le tue membra iniziano a secernere una sostanza appiccicosa che ti permette di salire la torre come se fossi un ragno.
Cancella l’incantesimo Zampe di Ragno dal tuo elenco.

Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **160**. Se è inferiore, vai al **203**.

24

"È troppo tardi per nasconderci nella foresta" mormora Dalris. "Ci hanno già visto. Se scappiamo daranno l'allarme e rafforzeranno le pattuglie di sorveglianza, rendendo ancora più difficile il nostro arrivo a Saven. Dovremo affrontarli in combattimento oppure ingannarli".
Sono al tuo fianco, padrone. Basta che tu mi dica cosa devo fare. Ti guardi attorno per vedere dov'è il tuo piccolo servo ma non lo vedi: è già svanito nel nulla.
Se decidi di affrontare i paladini, vai al **72**. Se prima però vuoi tentare di ingannarli, vai al **107**.

25

"Non c'è nulla che io possa fare!" gridi disperato. "Forse tuo padre potrà aiutarci quando arriveremo a Wealwood!"
"Nemmeno per sogno!" replica guardandoti con profondo disprezzo mentre estrae la spada. "Questa dovrei usarla contro di te, perché ti sei immischiato con cose di cui ignori la grandezza. Adesso devo tentare di uccidere il nostro amico Rufyl solo perché sei un mago incompetente!"
Il coraggioso bardo si avvicina deciso al roc con la spada in pugno. Non vuoi che muoia da sola: brandisci il tuo magico bastone borchiato e, sprezzante del pericolo, ti dirigi deciso verso l'orripilante becco del gigantesco mostro. ✠

26

La mano sta alzando Dalris da terra quando il tuo proiettile colpisce il polso giallastro. Questa volta la creatura invisibile emette un urlo lungo e sordo. Senti un forte vento alzarsi attorno ed il rumore farsi sempre più assordante.
Cosa sta succedendo, padrone?
Il pensiero ansioso di Rufyl ti raggiunge nitidamente come non mai.
Non lo so! rispondi mentalmente. *Riesci a percepire qualche tipo di pensiero?*
Percepisco una forte rabbia che mi sconvolge il cervello e mi impedisce di sentire i tuoi pensieri, padrone! Non ho mai sentito ... guarda, la nebbia si dirada!
Alzi lo sguardo e noti un varco circolare nella densa nuvola sulfurea, attraverso il quale passa una debole luce. Il sole di mezzogiorno vi illumina con una precisione straordinaria.
Il varco si allarga fino a lasciare intravedere la creatura gigantesca che hai attaccato. È un maride, l'essere più potente della razza dei geni, alto almeno cinque metri. La terrorizzata Dalris continua a dimenarsi indifesa nella mano dell'enorme creatura.
"Lancia un altro dei tuoi giocattoli, stupido mortale!"
È difficile capire se hai sentito la voce del maride oppure se l'hai percepita telepaticamente. Guardi in alto e cerchi di fissare le orribili sopracciglia folte e il ghigno sinistro del mostro. Il sole splendente si trova proprio dietro la sua testa glabra, rendendoti particolarmente difficile vedere il suo volto. Di tanto in tanto un bagliore parte da un orecchino d'oro massiccio appeso al suo enorme orecchio.
"Dovresti sapere chi è il tuo bersaglio prima di colpirlo, figlio di Landor! Non sei altro che un essere insignificante su questa landa desolata, e per questo devi scomparire!"
Con questa semplice condanna a morte il maride alza il pugno oscurando la luce del sole. Quando riapre la mano

un getto d'acqua scaturisce dal suo palmo, e travolge te e Rufyl con una forza tale che vi impedisce di prendere fiato e vi affoga in pochissimi istanti. ✠

27

Hai abbastanza tempo per formulare un incantesimo prima di inoltrarti nella palude insidiosa. Adesso gli unici incantesimi che puoi usare sono Corazza e Protezione, perché non riesci a vedere nulla da attaccare. Se vuoi usare l'incantesimo Corazza, vai al **76**. Se vuoi formulare l'incantesimo Protezione, vai al **102**. Se invece vuoi risparmiare i tuoi incantesimi difensivi ed usarne uno offensivo, vai al **114**.

28

La creatura viene colpita dalle tue fiamme magiche con una forza tale che il suo corpo imponente viene scaraventato a terra. Ti avvicini alla bestia con estrema cautela ed ascolti il suo respiro difficile: i fianchi si alzano e si abbassano molto lentamente, ed un terribile gorgoglio scaturisce dalla gola della creatura moribonda. Il silenzio inquietante della foresta viene squarciato da spaventose urla di morte.
"Perché l'hai fatto?" chiede Dalris con aria di sfida. L'impiego di un incantesimo violento contro l'animale che era riuscita a stregare ha sconvolto la sua sensibilità druidica. "Me la sarei cavata da sola!"
"Non hai visto muoversi la coda!" ribatti con veemenza. "Era questione di secondi e poi quella bestia ti avrebbe staccato la testa con un solo morso! Non avrei dovuto permetterti di usare solamente il tuo incantesimo!"
"Non c'è posto per una carneficina senza senso nella foresta kandiana" insiste lei con voce piena d'ira.
Ignori deliberatamente il bardo, più che mai convinto che la manticora le stava sfuggendo di mano, e ti avvicini

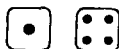
all'estremità della coda: allunghi una mano ed afferri il grappolo di sinistri aculei.
Non farlo, padrone! Si sta svegliando!
Ma l'avvertimento telepatico di Rufyl ti arriva una frazione di secondo troppo tardi. Le pesanti palpebre della manticora si alzano e rivelano uno sguardo umanoide iniettato di sangue e di rabbia. La coda finora immobile si alza in un tentativo disperato di vendetta. Ti copri il viso con le mani ma i temibili aculei ti colpiscono il torace e il ventre. Sottrai 3 punti dalla tua Energia Vitale.
Con un disperato salto ti aggrappi alla coda che si contorce, ma una insopportabile fitta ti rende particolarmente difficile la presa.
Getta due dadi e somma il risultato alla tua Destrezza. Se il totale è 18 o più, vai al **36**. Se invece è inferiore, vai al **7**.

29

"Sta formulando un incantesimo!" urli a Garn. "Porta Dalris fuori di qui!"
Il paladino afferra con forza il flessuoso corpo di Dalris, ormai stregata, e la schiaffeggia violentemente nel tentativo di rompere il controllo mentale del mostro su di lei.
"Che diavolo stai facendo?" urla Dalris inviperita, mentre il forte cavaliere la trascina verso la porta segreta.
"Fidati di me!" mormora. "Andiamo, Carr! Non possiamo affrontarli né con incantesimi né con armi. Sono troppo forti!"
Il consiglio di Garn sembra triste ma saggio. *Se non mi fossi protetto con la magia prima di entrare l'incantesimo di Arno avrebbe fatto effetto anche su di me*, pensi con aria cupa. Protetto dal *dweomer* dell'incantesimo difensivo indietreggi verso la porta.
"Prendeteli!" urla Arno alla sua congrega di rinnegati. "Quegli infedeli non devono uscire vivi dalla cattedrale!"
Hai tempo a sufficienza per formulare un incantesimo per

facilitarti la fuga. Per chiudere la porta segreta potresti usare Sigilla Porta (**40**) oppure Porta Ermetica (**168**). Se non li hai mai usati e vuoi farlo ora, cancellane uno dall'elenco sul Foglio d'Identità e vai al paragrafo indicato. Se invece non vuoi usare la magia, vai al **135**.

30

"Se riusciamo a passare sotto il pontile, saremo coperti dall'oscurità e riusciremo ad entrare nel villaggio senza che gli gnolls se ne accorgano" sussurri a Dalris.
Il bardo annuisce e si protende in avanti per aiutarti a remare il più silenziosamente possibile. Come avevi sperato, la mancanza di luna ed il cielo completamente nuvoloso ti permettono di manovrare la piccola imbarcazione sotto il pontile senza essere scoperto. Sopra le vostre teste sentite il rumore degli stivali delle guardie battere ritmicamente sulle tavole.
Getta i dadi e somma il risultato al tuo Carisma. Se il totale è 19 o più, vai al **13**. Se invece è inferiore, vai al **130**.

31

"Dopo aver sentito il racconto di Thayne, non possiamo correre il rischio di fallire la nostra missione a causa di qualche mostro sconosciuto nella Palude Sulfurea" rispondi a Dalris. "L'unica cosa che ci rimane da fare è affrontare le guardie lungo il cammino ed arrivare, per quanto ci sarà possibile, sani e salvi a Saven".
Ritornate sulla strada, ma Dalris sembra notare qualcosa all'orizzonte. "Guardate!" esclama emozionata. I due cavalieri che stavano di guardia vi hanno visto subito: girano i loro destrieri e si dirigono a gran carriera verso di voi!
"Stanno arrivando!" esclama Dalris. "Li affrontiamo in combattimento (**72**) oppure li inganniamo in qualche modo (**107**)?"

32

Proprio nel momento in cui pronunci l'ultima parola della formula il paladino viene avvolto da un involucro verdastro composto da una sostanza magica opaca. Inizialmente lo spessore sembra così sottile che temi che il guerriero riesca facilmente a strapparlo con le mani, ma l'involucro si indurisce velocemente e diventa più opaco impedendoti di vedere i movimenti del prigioniero all'interno di esso. L'involucro inizia a rimpicciolirsi e a raggrinzirsi come se fosse un baccello che si sta seccando al caldo sole di Tikandia.
"Si sta rompendo!" sussurri a Dalris che si trova dietro di te con un'espressione particolarmente preoccupata e ciò le rovina il bel viso abbronzato.
"Tu sei un pazzo!" borbotta seccata, sebbene abbia lo sguardo fisso sul minuscolo involucro per vedere cosa ne verrà fuori. Il guscio magico improvvisamente si rompe liberando una tartaruga confusa e terrorizzata in mezzo alla strada.
"Ah!" esclami lanciando un piccolo sasso contro la nuova

'armatura' del paladino metamorfizzato. La piccola tartaruga si spaventa e si rifugia nella sua corazza. "Non parlerà con nessuno adesso!" annunci con gioia.
"Se hai finito di dare dimostrazioni della magia di tuo padre, saresti così gentile da lasciar perdere e proseguire con la nostra missione?" ti chiede Dalris con voce acida.
Le sorridi a denti stretti e oltrepassi la piccola tartaruga per raggiungere la tua scontrosa compagna.
Sta pensando che hai sprecato uno degli incantesimi più potenti di Landor quando sarebbe bastata una buona imbavagliatura! Lanci uno sguardo torvo al piccolo pseudodrago, ma poi cerchi di cancellare questo messaggio dalla tua mente e prosegui in silenzio verso Saven. Vai al **100**.

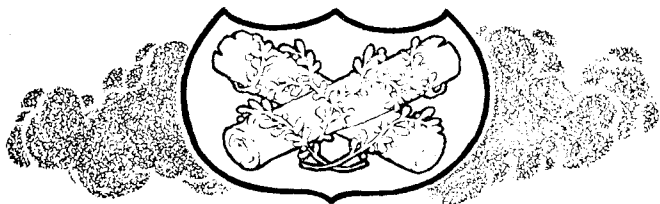
33

Pochi istanti prima che il cavaliere ti raggiunga scivoli sulla superficie argillosa del sentiero. Cerchi disperatamente di recuperare l'equilibrio ma i tuoi movimenti sono impacciati e cadi rovinosamente a terra. Non riesci a frenare la caduta e finisci sotto i pesanti zoccoli del cavallo. Fortunatamente non riesci a sentire il peso dell'animale perché uno zoccolo ti fracassa subito la testa. ✠

34

"Sono pronto!" sussurri a Dalris. "Apri!"
Il bardo annuisce e fa scivolare il pannello. Un suono di voci concitate riempie improvvisamente il passaggio: controlli frettolosamente le formule del tuo incantesimo e avanzi con estrema cautela all'interno della cattedrale proprio dietro l'enorme scranno. Garn e Dalris ti raggiungono subito: questo è il momento di affrontare il tuo vecchio nemico!
Arno e la creatura maligna si trovano ancora vicino all'altare davanti ad una folla di adoratori fanatici che si stanno fustigando freneticamente. Nessuno ha notato la vostra

presenza ma improvvisamente un paladino nelle prime file alza lo sguardo ed inizia ad urlare.
"Eccoli! Stanno cercando di uccidere Pazuzu ed il Grande Maestro Arno!" La folla ammutolisce all'istante, in trepidante attesa di un segnale da parte di Arno o del suo terribile compagno.
Il tuo rivale si gira di scatto e sorride quando ti riconosce. "Ah, Carr! Immaginavo che fossi tu! Anzi pensavo che ti facessi vivo molto prima! E c'è persino la figlia di Perth! Guarda, Pazuzu! L'Arcidruido ci ha inviato sua figlia per trastullarci con lei finché non avremo l'onore della sua compagnia". Arno guarda con occhi divertiti il principe demone.
L'orribile creatura punta un dito contro Dalris. Nella penombra del santuario, illuminata dalle candele, il raggio di luce viola che scaturisce da quel dito è terribilmente affascinante. Avvolge la snella figura del bardo circondandola come in un bozzolo di luce. Il sorriso di sfida sul volto di Dalris scompare improvvisamente, tramutato in un sorriso pigro e soddisfatto. La scena è agghiacciante: sembra che il giovane bardo sia immerso in un piacevole mare di sensazioni appaganti!
La mano di Dalris si rilassa. Abbassa lentamente la spada ed inizia ad avvicinarsi languidamente al mostro Pazuzu.
"Maledetti! Cosa le state facendo?" urla Garn inferocito, balzando in piedi nel tentativo di afferrare le spalle della ragazza. Il bardo si scrolla di dosso il paladino e allunga le braccia verso Pazuzu. L'espressione estatica sul suo volto e l'aura viola dell'incantesimo aumentano la sua bellezza.
"Fai qualcosa, Carr! È stata stregata!"
"Sì, Delling, per favore 'fai qualcosa'!"
L'invocazione del paladino e la sfida arrogante di Arno ti scuotono dallo stordimento causato dal repentino cambiamento di Dalris. Il tuo rivale si passa lentamente una mano sulla fronte e pronuncia una frase che non riesci a capire.

Se hai preparato un incantesimo offensivo oppure hai intenzione di usare l'incantesimo Ali, vai al **18**. Se invece hai deciso di formulare un incantesimo difensivo Corazza oppure Protezione su te stesso, vai al **29**.

35

La densa foschia giallastra rende difficoltosa la lettura della grafia stregonesca di Landor. Proprio nel momento in cui riesci a decifrare una parola questa si muove sotto i tuoi occhi, e ricombinandosi velocemente diventa una nuova parola incomprensibile. Cerchi di pronunciarla correttamente e di correggerti una decina di volte ma, sconsolato, chiudi il libro in preda ad un forte senso di frustrazione.
"È inutile!" mormori ai tuoi compagni. "Avevi ragione, Dalris. Questo non è il momento adatto per giocherellare con le arti magiche avanzate. Farei meglio ad usare qualche incantesimo che conosco bene. Ne ho già sprecato uno molto potente in questo maledetto posto".
Il bardo scrolla le spalle e aggrotta la fronte. "Andiamo avanti!" mormora. "Hai già perso abbastanza tempo gingillandoti con cose che non capisci!" Estrae la spada e se ne va: il suo atteggiamento ti fa capire che si fida più della sua abilità con la spada che delle tue dubbie capacità magiche. Con aria sconsolata speri che un giorno sia proprio lei ad incoraggiarti.
Hai bisogno di me, padrone?

La gentile domanda di Rufyl lenisce solo in parte il tuo orgoglio ferito. "Vai con Dalris" gli ordini. "Voglio stare un po' solo a pensare".
Quando lo pseudodrago si è allontanato a sufficienza, fuori dalla tua portata telepatica, inizi a pensare e a concentrarti sui più potenti incantesimi che hai a disposizione. *Le mostrerò che la mia magia può essere utile quanto la sua spada*, pensi con determinazione. Vai al **27**.

36

Riscopri capacità e riflessi che non hai usato da quando, ancora ragazzino, eri un pastore sui dirupi dell'Isola di Seagate. Riesci a mantenerti agilmente in equilibrio afferrando ben stretta la coda della manticora. Allunghi una mano e con due dita prendi un aculeo: con un colpo deciso lo strappi dalla membrana che lo tiene fermo alla coda.
"L'ho preso!" urli sventolandolo in aria. "Uccidi questo bestione così lo lascio andare!"
"Non sarà necessario" risponde Dalris con voce pacata. Il druido indietreggia di alcuni passi stringendo i pugni davanti al viso.
"*Mignam flerol, lursip gravdam*" proferisce nell'antica lingua magica dei druidi kandiani. Il sottobosco inizia ad animarsi e le radici si scuotono e si allungano in maniera impressionante, imprigionando le pesanti zampe della manticora. L'incantesimo Groviglio ha effetto anche sui giovani arbusti: i loro vigorosi rami si chinano e si uniscono formando una enorme gabbia a cupola che imprigiona la feroce bestia. Non hai un attimo da perdere e devi mollare subito la coda dell'animale, altrimenti la vegetazione si infittirà troppo e potresti rimanere intrappolato assieme alla manticora. Lasci andare la coda del mostro e ti intrufoli tra le sbarre sempre più grosse formate dai tronchi vivi degli alberi. Dalris ti sta aspettando al limitare del boschetto

accanto ad un drago rosso alto poco più di un metro: Rufyl, il tuo servitore, ha assunto forme visibili.
"Come hai potuto ben vedere, sarei stata in grado di affrontare quella bestia anche senza il tuo aiuto!" Dalris sbotta gelida. La sua solida fede druidica la porta ad ergersi come protettrice di qualsiasi tipo di vita selvatica, anche se si tratta di una creatura sanguinaria come la manticora. Dalris è infatti contraria all'uso della magia contro gli animali.
"Fin dall'inizio ti ho detto che avremmo dovuto usare il mio Colpo Magico per tramortire quella creatura malefica e per strapparle un aculeo prima che morisse" ribatti. "Il tuo incantesimo Groviglio avrebbe potuto intrappolarmi nella gabbia assieme alla manticora!"
"Sono convinta che sareste andati d'amore e d'accordo" il bardo prosegue con aria indifferente. "Faresti meglio ad applicare le tue manie magiche ai tuoi nemici, e a non tormentare con i tuoi esperimenti delle povere creature indifese".
"Sono stanco di difendere le arti magiche di mio padre ai tuoi occhi. Era un kandiano, ed era orgoglioso di esserlo! Le sue arti magiche traevano origine dagli incantesimi degli antenati bhukodiani ... e non erano druidi!"
Guardi divertito e di buon umore lo sguardo vivace ed altero del bardo illuminarsi dalla rabbia: il suo volto risplende di una bellezza selvaggia.
Non è la prima volta che Dalris sente il tuo parere sui suoi antenati, tuttavia le tue provocazioni sortiscono l'effetto che ti aspettavi. L'agile donna si gira di scatto e si addentra nel fitto della foresta lasciandovi soli sul sentiero diretto a Wealwood.
Rimanile vicino comandi allo pseudodrago. *La sua ira potrebbe renderla avventata e la manticora probabilmente ha un compagno nelle vicinanze.*
Raramente devi ripetere qualcosa a Rufyl due volte. Il piccolo pseudodrago ha servito tuo padre per circa cinquan-

t'anni e sa quando un comando telepatico non ammette replica. È diventato anche molto amico della leale Dalris e farebbe qualsiasi cosa per proteggerla. Il profilo rossiccio dello pseudodrago inizia a mescolarsi con i colori del sottobosco man mano che si inoltra in mezzo alla vegetazione. Alzi gli occhi al cielo: stanno calando velocemente le tenebre ed allunghi il passo verso Wealwood nella speranza di arrivare prima di notte. Vai al **46**.

37

Il sentiero vi conduce verso l'altopiano desertico dell'interno, una regione desolata caratterizzata da rocce frastagliate e da una vegetazione stentata con numerosi alberi sradicati e pietrificati. Mentre prosegui nell'oscurità riesci a malapena a distinguere alcuni cactus e pochi ciuffi di erba secca.

"Che posto strano!" mormora Dalris. "Non sapevo che esistesse un deserto sull'Isola di Seagate".

"Thayne me ne aveva parlato una volta" spieghi al bardo.

"Lo aveva chiamato 'Meldingrathwon', il 'Cimitero degli Alberi'".

Questo posto non mi piace Rufyl si intromette mentalmente nella conversazione. *Ce ne andiamo?*

"Ci vorranno parecchi giorni per raggiungere i territori del popolo di Thayne sulle montagne, Rufyl!" rispondi sorridendo benevolo verso lo pseudodrago. Cerchi di tranquillizzarlo accarezzandogli la testa squamosa: "Cerca di rilassarti!" Vai al **145**.

38

Rovisti freneticamente dentro una delle tante tasche magiche del tuo mantello ed afferri una fiala contenente polvere di gesso, nerofumo e rosso vermiglio, gli ingredienti necessari per l'incantesimo Amici, uno dei primi che hai imparato alla Scuola degli Arcani. Volti le spalle ai soldati che stanno per abbordare, ti accovacci e con la polvere disegni dei simboli mistici in bianco nero e rosso sul tuo viso.

"Ehi, dico a te! Cosa stai facendo? Fatti riconoscere!"

Ti rialzi e con un ampio gesto ti giri per rivolgerti al soldato che ti ha parlato con tono minaccioso. Sorridente e ondeggiando le mani come un prestigiatore sussurri: "*Ulagmi!*" Questa è la formula magica del tuo incantesimo, ma lo hai fatto passare per il tuo nome. "Siamo giocolieri, signore! Un povero ragazzo kandiano e la sua donna che tentano la fortuna cantando e danzando nei mercati di Saven!"

Il soldato è un ufficiale dei paladini, e il blasone che porta al petto, due ceppi di quercia incrociati, lo indicano come Santo Cavaliere del Sacro Dyan. La sua bocca sembra cedere sotto il peso dei baffi mentre, inebetito, rimane a guardare i simboli dipinti sul volto e sul vistoso mantello. Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il risultato è 23 o più, vai al **62**. Se è inferiore, vai al **53**.

39

Il roc chiude gli occhi due volte, osserva la fine sabbia magica depositarsi sul becco e dopo alcuni istanti cade a terra tramortito.

"Questo sì che è un incantesimo!" esclama Dalris. Sapevi che le sarebbe piaciuto, perché preferisce gli incantesimi meno violenti.

"Shh! Non so quanto durerà questo tipo di stregoneria e bisogna tenere conto che quest'animale è molto più vivace di altri soggetti!" mormori indicandole gli artigli che si muovono ancora. Ti avvicini alla testa del mostro addormentato ed ascolti il suo pesante respiro: *cosa devo fare adesso?* ti chiedi.

"Non conosci nessun altro incantesimo che annulli gli effetti di Trasfigurazione?" ti sussurra Dalris all'orecchio.

"L'unico che conosco è l'incantesimo Anti Magia" ribatti veloce. "Il pericolo è che il roc si svegli con il medesimo aspetto, e allora saremmo al punto di partenza. Se avessi approfondito i miei studi su questo incantesimo saprei esattamente come funziona, ma ho usato la formula di mio padre e quindi non posso garantire".

"Non abbiamo molta scelta, vero?"

La freddezza nella voce di Dalris ti fa capire che non ti permetterà mai di lasciare Rufyl in queste condizioni, anche se tu lo volessi fermamente. Scuoti la testa silenzioso, alzi le mani sul capo addormentato dello pseudodrago metamorfizzato e pronunci l'antica formula elfica: "*Vyehdo!*" Vai al **146**.

40

Arno e Pazuzu si stanno dirigendo a passi veloci verso la porta nascosta, quando la chiudi di colpo e mormori la formula: "*Kustaff*" che attiva l'incantesimo Sigilla Porta. Ti giri di scatto e cerchi di raggiungere Garn e Dalris nello stretto ed oscuro passaggio.

Improvvisamente il pannello incantato esplode con un frastuono assordante e la mostruosa creatura di nome Pazuzu avanza minacciosa lungo il corridoio.
"Credevi forse che un simile incantesimo puerile avrebbe fermato Pazuzu, principe degli Imperi Aerei Inferiori che annovera tra i suoi alleati i più potenti duchi e demoni dell'Inferno? Credevi forse di superare il mio fedele servitore, Arno, che indossa la corona della Regina Ragno? Assapora l'ira di Pazuzu, mortale!"
Alzi il braccio nel disperato tentativo di formulare un incantesimo, ma la potente mente del principe demone genera un vortice di energia psichica che sconvolge il tuo cervello indifeso e ti fa perdere i sensi prima che l'orrenda bestia ti raggiunga. ✠

41

"Prendili!" urla il cavaliere più anziano. "Non sono artisti. Sono le spie kandiane che stavamo cercando!"
Vieni travolto dal panico: ti rendi conto che le tue parole non sono state sufficientemente convincenti e gli ex-paladini non ti hanno creduto. Ti metti a correre verso la foresta gridando ai tuoi compagni di mettersi in salvo.
"Correte! Nascondetevi nel bosco!"
Il bardo sta già correndo davanti a te, saltando come un'agile e graziosa gazzella tra gli alberi, ma il cavaliere più giovane ha fatto girare il suo destriero e le sta ostacolando la fuga. Cambi repentinamente direzione ma il paladino anziano si è avvicinato con il suo destriero impedendoti di fuggire nel bosco.

"Rimanete dove siete!" vi ordina. La punta della sua lancia è appoggiata sul tuo torace. "Buttate le armi!"
Non hai molte possibilità di fuga, a meno che non riesca a distrarlo con una veloce ma efficace stregoneria (**6**), oppure a disarmarlo della sua minacciosa lancia con il tuo bastone borchiato (**122**). Però Rufyl è rimasto invisibile e potrebbe esserti di estremo aiuto per fuggire (**219**).

42

La strada che conduce a Saven è la più antica di tutta Tikandia. Per centinaia, forse anche migliaia di anni l'argilla inaridita dal sole è stata calpestata dai piedi di innumerevoli viandanti umani, semiumani, umanoidi ed animali. Questi sono i pensieri che attraversano la tua mente mentre camminate taciturni e a passo veloce.
"Arriveremmo più in fretta se avessimo dei cavalli!" esclama Dalris.
Ma non con me!
La protesta telepatica di Rufyl è accompagnata da una colorata scena in cui un minuscolo drago rosso trotta sulla groppa di un cavallo bardato. La fantasticheria che vi proietta lo pseudodrago è talmente comica che scoppiate in una fragorosa risata, allentando così la tensione accumulata dalla tragica morte di Thayne.
Non riesco a capire perché ridete della mia riluttanza a cavalcare uno di quei pericolosissimi animali pensa stizzito il tuo piccolo servo. Proprio in quel momento lo sbuffare di un cavallo cancella ogni vostro pensiero. Per qualche secondo rimani stupefatto dall'accuratezza della riproduzione mentale del suono, anche se si tratta di un sogno ad occhi aperti del tuo pseudodrago.
Io non ho affatto pensato quel suono, padrone ti avverte Rufyl.
"No, non è stato lui" mormora Dalris paralizzata dal terrore. "Sono stati loro!"

Il bardo rimane immobile con lo sguardo fisso all'orizzonte: due cavalieri armati galoppano non molto lontano. Appena vi vedono rimettono i loro destrieri al passo. Sulle loro uniformi si distingue il blasone scarlatto del Santo Ordine del Sacro Dyan, ovvero un paio di ceppi incrociati avvolti nel vischio.
"Sono paladini" mormora Dalris. "Adesso potremo provare di persona la veridicità del racconto di Thayne e vedere fino a che punto le Sacre Guardie di Oram sono diventate malvagie!"
Al tuo fianco il corpo squamoso di Rufyl sta lentamente scomparendo grazie alla sua capacità di dissolversi nel nulla quando gli pare, anche all'aperto. I due paladini si avvicinano velocemente, e non ti lasciano molto tempo per decidere se rimanere sul sentiero ed affrontarli (**24**), oppure fuggire nella foresta per evitare le loro domande o un eventuale combattimento (**54**).

43

Numerosi soldati armati fino ai denti si sono assiepati lungo la battagliola ed hanno un'aria poco rassicurante: nemmeno uno dei tuoi più potenti incantesimi offensivi probabilmente sarà sufficiente ad annientarli! "Evitiamo di combattere contro di loro se ci è possibile" comunichi a Dalris. "Il miglior modo di trattare un gruppo di persone così consistente è usare arti magiche più gentili e persuasive".
"Conosco la magia 'bianca' e 'nera' ma questa è la prima volta che sento parlare di magia 'rosa'!" ti rimbrotta Dalris. "Rimanere chiuso in una stanzetta per cinque anni ti ha reso alquanto timido, Carr Delling!"
Vorresti protestare contro le insinuazioni della ragazza, ma ti limiti a scrollare le spalle e ad andartene lontano da questa sorgente di battute sarcastiche. Mentre Dalris si allontana per andare a parlare con i suoi amici pescatori,

Rufyl ti manda un pensiero veloce: *Perché non le hai spiegato i limiti dei tuoi incantesimi offensivi?*
È inutile spiegarle qualcosa quando ha già deciso cosa pensare gli rispondi mentalmente. *Oltre tutto non ho tempo e devo decidere quale incantesimo formulare, e prepararlo.*
L'invisibile pseudodrago smette ogni comunicazione telepatica, e ti chiedi se è andato a calmare l'ira di Dalris come fa di solito quando voi due discutete animatamente. Improvvisamente il rumore di un gancio contro il legno del ponte ti distoglie dai tuoi pensieri, e cerchi un incantesimo di controllo manipolativo tra i tanti che hai studiato in questi ultimi anni. Quelli che ti sembrano più adatti per la situazione sono Amici (**38**), Sonno (**58**) e Suggestione (**74**). Cancella l'incantesimo scelto dal Foglio d'Identità prima di andare al paragrafo indicato.

44

Tutte le storie che hai sentito sui paladini di Saven ti convincono a non rischiare inutilmente, evitando così di mettere in serio pericolo la vostra missione. Lo guardi con un atteggiamento distaccato e rimani in silenzio.
Lo straniero vi squadra dalla testa ai piedi e noti che la sua attenzione è rimasta catturata dal tuo mantello. "Il tuo abbigliamento kandiano sembra proprio autentico, ma non il tuo accento! E c'è qualcosa di strano anche nel tuo mantello" aggiunge con un sorriso malizioso. "Neghi forse di essere venuto qui a Saven per una missione particolare?"
Attento, padrone ti avverte telepaticamente la tua piccola spia invisibile. *Ha scoperto che il tuo mantello è incantato e ti sta mettendo alla prova.*
Se hai lo Scettro di Bhukod, vai al **205**. Altrimenti vai all'**89**.

45

"C'è un unico modo veloce per scoprire se le informazioni di Thayne erano vere" spieghi ai tuoi amici. "Entriamo dalla porta principale. Se gli amici di Arno si sono impossessati dell'accademia, prima lo veniamo a sapere e meglio sapremo organizzare la nostra offensiva".
"Aspetta, Carr!" ti ammonisce Dalris. "Dopo tutto quello che abbiamo visto a Saven sarebbe stupido non aspettarsi qualche tranello da parte loro. In cinque anni hai acquisito molte nozioni di magia, ma non dimenticartelo, anche Arno! Sei in grado di scoprire se ci hanno teso una trappola e se il portone è stregato?"
Se hai ancora il Rivela Incantesimi nel tuo elenco, vai al **126**. Altrimenti vai al **140**.

46

Vedi in lontananza i vivaci fuochi di Wealwood illuminare il cielo senza stelle di questa cupa notte, e con passo deciso ti avvicini sempre più all'accampamento sacro dell'Arcidruido. La maggior parte degli abitanti di questo piccolo insediamento sono servitori ed assistenti del padre di Dalris. Gli altri invece sono Kandiani malaticci e senza famiglia che vivono vicino all'Arcidruido fino al momento in cui saranno guariti oppure troveranno una sistemazione definitiva in questo pacifico posto. Tuo padre, l'Arcimago Landor, visse e lavorò qui per moltissimi anni.
"Mago Delling! L'Arcidruido Perth ti sta cercando!"
Il domestico di Perth è in piedi davanti alla porta della grande casa a cupola dell'anziano sacerdote, fatta di fango e assi di legno, e probabilmente ti sta aspettando da parecchio tempo. Fai un cenno con il capo e ti infili nell'entrata principale della struttura ad alveare senza aspettare che il domestico ti accompagni. Le stanze dell'Arcidruido si trovano alla sinistra dell'entrata, e devi oltrepassare una porta custodita da edera incantata e vischio sacro. L'imponente

figura di Perth, avvolta in un mantello di lana fatto a mano, si erge vicino ad una persona seduta al lungo tavolo.
"Ah, questo è il mago della mia tribù!" esclama l'Arcidruido. "Vieni a vedere chi c'è, Carr!"
Riconosci immediatamente l'ospite di Perth e lo saluti allegramente. I suoi ricci capelli biondo rame e la sua barba incolta, ereditati da qualche remoto antenato umano, contrastano con la liscia pelle da elfo tipica della razza di sua madre. Thayne era un allievo di tuo padre e un suo caro amico prima ancora che tu nascessi. È stato lui ad introdurti nel mondo della magia cinque anni fa, quando sei riuscito a recuperare il famoso scettro bhukodiano nella cripta nascosta che si trovava sotto l'accademia fondata da tuo padre sull'Isola di Seagate.
Thayne ti riconosce subito ed il suo sguardo brilla di contentezza. "Sei sempre più brutto, più di qualsiasi altro elfo" apostrofi scherzosamente il tuo maestro, abbracciandolo. Thayne è vestito con una soffice pelle di daino color ruggine che lo avvolge interamente: tra le tue braccia senti il corpo muscoloso e scattante di un abile lottatore e di un mago della selva. La razza degli elfi invecchia molto più lentamente degli umani, e l'unico cambiamento che noti sul viso di Thayne è un lieve ispessimento della pelle attorno agli occhi.
"In cinque anni sei diventato un uomo ... ma sei un po' troppo pallido!" esclama l'elfo studiandoti attentamente. "Le arti magiche hanno il loro prezzo, ed è successo lo stesso anche con tuo padre. Sul tuo volto ci sono ombre che vengono solamente dopo lunghe ore di studio di antichi e pericolosi segreti. Dov'è finito il ragazzo robusto e spensierato che ho conosciuto a Seagate?"
"Non ha ancora appreso a equilibrare la conoscenza con la saggezza". Non hai notato che Dalris è entrata, perché eri troppo preso dalle parole di Thayne. La voce del bardo è più calma e distaccata: sicuramente ha conversato telepati-

camente con Rufyl. L'espressione di Thayne si addolcisce quando la mano di Dalris gli tocca affettuosamente la guancia barbuta.
"Almeno tu non sei cambiato! Sei sempre ..."
"Ci lasceremo trasportare dai ricordi più tardi" l'interrompe suo padre Perth. "Racconta a Carr delle forze maligne che infestano la scuola di tuo padre, Thayne". Guardi Perth sbigottito, preoccupato dalle sue parole. Thayne beve un sorso di bevanda tonica dalla sua ciotola di terracotta ed inizia lentamente il suo racconto. Vai al **68**.

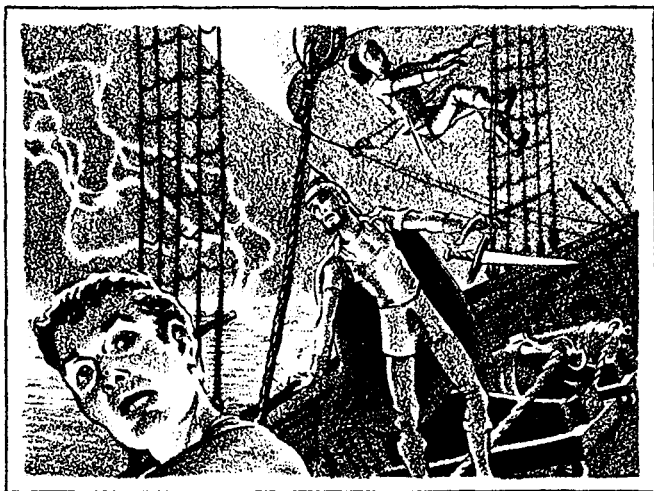
47

"Lascia fare a me!" ti chiede Dalris. "Non schiacciarlo!"
Continui ad usare il tuo bastone incantato solamente per tenere a bada la piccola bestia feroce. Con un gesto deciso Dalris scosta il bastone e si china tra te ed il minaccioso topo. Il suo talismano druidico si illumina e strega la sua voce in modo tale che l'animale possa capire il suo ordine.
"Fermo, amico!" sussurra Dalris dolcemente. Il roditore innervosito si calma e scodinzola nervosamente mentre annusa il suo volto. "Dimmi che forma avevi prima che questo ... uomo usasse le sue arti magiche contro di te!"
"Non sarà necessario, Dalris, figlia di Perth. Te lo mostrerò subito!"
La risposta telepatica del topo echeggia contemporaneamente nelle vostre teste in un modo molto più nitido rispetto ai messaggi di Rufyl. Rimanete tutt'e tre a bocca aperta mentre vedete il piccolo corpo del topo dissolversi in una massa acquosa e giallastra e trasformarsi immediatamente in un'imponente fontana. Centinaia di zampilli d'acqua formano piccole cascate che si tramutano in un'enorme testa e nelle membra di un'imponente creatura umanoide.
"Che cos'è?" urli sbigottito, mentre indietreggi per non farti spazzare via dagli spruzzi magici. Il bardo non è in

grado di rispondere, finché non riesce a vedere la testa glabra del mostro ed i suoi vestiti di stampo antico.
"Credo sia un maride!" esclama con incertezza. "Una creatura che raramente si trova nelle nostre terre, e solamente lungo la costa. Alcuni saggi li credono molto più potenti dei geni o degli efreet".
"Hai imparato molto bene la lezione, bardo, ma la mia razza è molto più antica di quella dei geni o degli efreet. Tuo padre ci conosceva, Carr Delling, molto prima di insediarsi tra i Kandiani". La creatura magica allunga un dito verso Rufyl, ma con enorme sorpresa vedi che lo pseudodrago non sembra affatto preoccupato. Vai al **133**.

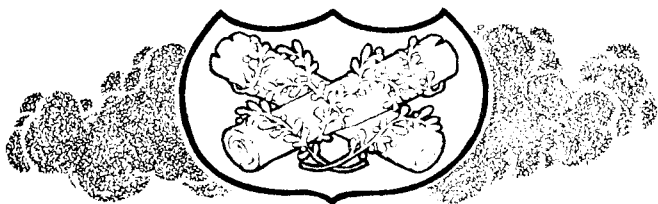
48

"Abbiamo bisogno di qualcosa di grandioso per fermare un vascello pieno di soldati" spieghi a Dalris. "Uno dei migliori incantesimi minori di mio padre è Saetta".
Prima ancora che Dalris possa risponderti con i suoi commenti che sottolineano i pericoli delle arti magiche, prendi il necessario per formulare l'incantesimo dal tuo coloratissimo ed ampio mantello. Per questo incantesimo devi strofinare una bacchetta di cristallo contro un pezzo di pelliccia finché non scocca una scintilla di energia elettrostatica ed il tuo braccio non ne assorbe la potenza.
Rimani immobile contro la battagliola e concentri i tuoi pensieri sulla prua della nave nemica. Strofini velocemente il pezzettino di pelliccia di coniglio finché non senti un crepitio, e la peluria sul tuo braccio ed i tuoi capelli non si rizzano. Nel momento di massima intensità dell'energia pronunci la potente formula elfica: "*Slikkit!*"
Hai notato una chiazza di cirripedi sulla linea di galleggiamento dell'imbarcazione nemica e hai scelto quella macchia come bersaglio della tua saetta. Nel preciso momento in cui pronunci la formula magica un sibilante fulmine di luce azzurrognola si sprigiona dall'estremità della bacchet-

ta di cristallo e va a colpire la prua della nave nemica, con un boato che assomiglia ad un tuono durante una tempesta.

"Guarda lì!" grida Dalris. "Questo sì che è un incantesimo!"
La tua arma magica ha prodotto un'enorme fessura dalla quale sta entrando moltissima acqua. Sulla nave la confusione ed il panico sono totali. I soldati, appesantiti dalle corazze metalliche, si gettano nella baia nella speranza di mettersi in salvo ma nel giro di pochi secondi colano a picco. Due scialuppe di salvataggio vengono calate velocemente per soccorrere quelli che fortunatamente sono riusciti a rimanere a galla.
"Sarebbe meglio che raggiungessimo la riva, un po' più lontano dal porto" sussurri a Dalris. "Avverti i tuoi amici che dovranno portarci a riva e scappare il più in fretta possibile". Vai al **159**.

49

Il vascello nemico sta avanzando nelle acque della baia di Saven ad una velocità impressionante, e la tua mente non riesce a concentrarsi sugli incantesimi che hai imparato a memoria. “Perché sprecare un incantesimo adesso quando potremmo averne bisogno più tardi?” pensi a voce alta mentre Dalris si avvicina con te alla battagliola.
Lo sguardo pensieroso e preoccupato del bardo è fisso sui paladini allineati sul fianco della nave con le loro lucenti armi puntate: sul torace di ogni paladino distingui l’insegna rosso fuoco dell’Arcichierico Oram.
“Dubito seriamente che un incantesimo sia sufficiente contro una simile folla di soldati” mormora Dalris. Poi fa un cenno ad un pescatore perché ammaini la vela e getti l’ancora. Il peschereccio è quasi fermo quando dal vascello nemico iniziano a calare i ganci per avvicinarvi a loro.
“Si stanno comportando più da pirati che da paladini!” sussurra Dalris innervosita mentre i paladini sistemano le passerelle ed iniziano ad abbordare. Senza proferire parola si accingono a perquisire ogni angolo dell’imbarcazione. La tua presenza mette in serio pericolo i pescatori che ti hanno gentilmente ospitato: se ne stanno in un angolo ed osservano silenziosamente tutta l’operazione.
“Fatevi riconoscere in nome di Oram, Arcichierico di Saven! Siete contrabbandieri o spie?”
Ti allontani da Dalris ma vieni subito bloccato da una lucente lama puntata contro il tuo stomaco. Il soldato che la brandisce è un paladino che indossa un pesante elmo ed una massiccia corazza metallica con i ceppi scarlatti di quercia incrociati, simbolo dei Santi Cavalieri del Sacro Dyan. Scambi uno sguardo con Dalris che sta aspettando una tua risposta.
“Artisti, signore!” borbotti. “Semplici menestrelli provenienti dalla costa kandiana, e siamo venuti a cantare e fare giochi di prestigio per la gente di Saven. Speriamo di

guadagnare qualche soldo di rame raccontando qualche storia o cantando canzoni".
Getta i dadi e somma il risultato al tuo Carisma. Se il totale è 18 o meno, vai al **53**. Se invece è superiore, vai al **62**.

50

L'aspro avvertimento di Dalris ti ricorda la tua promessa di non uccidere la manticora. Il bardo sta rischiando la propria vita usando contro la belva sanguinaria solo il suo incantesimo Fascino Materno. È stata lei a volere così: si è opposta con tutte le sue forze al tuo progetto iniziale di tramortire il mostro e prendere un aculeo prima che morisse.
"Lasciamolo in pace! Possiamo tentare di nuovo quando il tuo incantesimo sarà più forte!"
Il bardo annuisce lentamente senza guardarti mentre inizia ad indietreggiare ed allontanarsi dalla belva incantata.
Attenta! Si sta svegliando!
Il messaggio telepatico di Rufyl echeggia nella tua mente proprio nel momento in cui il viso barbuto della manticora si scuote dagli effetti dell'incantesimo di Dalris. Velocemente ti prepari a formulare l'incantesimo Colpo Magico; muovi lentamente le mani davanti al viso e pronunci una sola parola in Antico Elfico: "*Ruspal!*"
Sei dischi vorticosi di energia, tre per ogni mano, si formano lentamente sulle punte delle tue dita. Con un bagliore accecante i sei cerchi si trasformano rapidamente in ellissi

di luce dorata, oltrepassano Dalris e vanno a colpire il torace del mostro.
Cancella Colpo Magico dall'elenco dei tuoi incantesimi. Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 23 o più, vai al **60**. Se è inferiore, vai al **28**.

51

Senza un attimo di esitazione dirigi le mani verso il polso del mostro, unendo i pollici nella giusta posizione per l'incantesimo Fiamme Digitali.
"*Pfoebrauknayt!*" urli con voce possente.
Lunghe fiamme di fuoco escono dalle punte delle tue dita dirette verso il pericoloso nemico. Ma prima di raggiungere il bersaglio la roboante massa di fuoco esplode in una nuvola di vapore: è stata intercettata da una potente cascata d'acqua!
Socchiudi gli occhi dallo spavento, incredulo, mentre una sottile pioggia di acqua salata ti cade addosso. Improvvisamente una voce cavernosa echeggia nella tua mente. Vai al **119**.

52

La sabbia finissima luccica nella luce pomeridiana, ed in pochi istanti assume una colorazione azzurra che aumenta di intensità mentre bisbigli la formula magica. Quattro soldati cadono improvvisamente ai tuoi piedi, sprofondati in un profondo sonno.
L'ufficiale indietreggia inorridito al primo segnale di guai. "Sei un mago!" esclama estraendo la sua spada affilatissima. Ti irrigidisci e prendi in mano il tuo bastone borchiato pronto a difenderti dall'attacco dell'avversario, ma aspetti invano! L'ufficiale dondola ritmicamente la lama luccicante ed improvvisamente ti rendi conto di tre fatali cose: primo, sta facendo un segnale a qualcuno; secondo, hai appena scorto una marea di arcieri pronti a tirare dalla nave;

terzo, effettivamente l'incantesimo Sonno non era il più adatto alla situazione.
"Uccidetelo, miei prodi! Lui e i suoi ..."
Il pugnale di Dalris è più veloce della sua lingua: il bardo gli si scaglia contro e con un colpo secco gli taglia la gola.
"Saltate!" grida dirigendosi verso il parapetto. "È la nostra unica speranza!"
Stai muovendo un passo verso di lei quando senti l'aria mossa da un inquietante sibilo: un nero nugolo di frecce vi sta piombando addosso. Un dardo ti colpisce la spalla, ma mentre guardi la ferita non ti accorgi che ce ne sono decine che stanno arrivando! ✠

53

Stai attento, padrone! Non ti crede!
L'avvertimento telepatico di Rufyl ti arriva proprio mentre il soldato ti apre l'ampio mantello con la punta della spada, ghignando maliziosamente. Ondeggi il tuo bastone borchiato e mormori la formula magica in kandiano: "*Trope gahn!*"
L'arma incantata inizia ad allungarsi emettendo un bagliore rosato e colpisce il braccio che tiene la spada facendola cadere sul ponte.
Dalris reagisce ed estrae rapidamente la sua spada corta mentre si appoggia contro la tua schiena.
"Non sono menestrelli! Uccideteli, arcieri!" urla l'ufficiale mentre si tiene tra le mani il polso fratturato.
ATTENTI! LASSÙ SULLA NAVE!
L'urlo di Rufyl echeggia nella tua mente proprio quando una sibilante pioggia di morte sta cadendo sopra le vostre teste. Al tuo fianco senti un tonfo sordo: il piccolo corpo invisibile dello pseudodrago lentamente riappare, trafitto al collo ed al torace dai dardi nemici.
Non c'è tempo per la tristezza ed il rimpianto, perché Dalris

urla disperata: "Attento, sulle sartie della nave, Carr! Attento!"
Ma l'avvertimento ti raggiunge troppo tardi! Il tuo corpo viene trafitto da una pioggia di frecce nemiche e cadi riverso sul legno marcio e puzzolente del ponte. ✠

54

"Svelti! Nella foresta!" esclami correndo verso il bordo del sentiero e tuffandoti nella vegetazione fitta e selvaggia. Dalris e Rufyl sono alcuni passi indietro e presto anche loro trovano un nascondiglio. Ti sistemi dietro un enorme albero e rimani lì fermo quasi senza respirare. Dalris sceglie un altro albero accanto al tuo, mentre l'unico segno della presenza di Rufyl sono le leggere impronte delle piccole zampe sulle foglie umide del sentiero.
I pesanti zoccoli dei cavalli fanno tremare il suolo, e si avvicinano al punto dove avete lasciato il sentiero e vi siete inoltrati nella foresta. Qui i due cavalieri si fermano e osservano attentamente l'inquietante penombra in mezzo alla fitta vegetazione.
"In questo punto hanno abbandonato il sentiero, sir Harral!" esclama il cavaliere più giovane. "Vuole inseguirli?"
"Lasciali andare" risponde l'altro con voce annoiata ma imperiosa. "Questa è la terra del vecchio Perth e la vegetazione è troppo fitta per i nostri cavalli. E poi non hai visto quel mantello pacchiano! Abbiamo cose ben più importanti da fare che inseguire i kandiani in mezzo al bosco. Se sono diretti a Saven li prenderemo lungo la strada".
Con queste parole il più vecchio dei due fa indietreggiare il suo cavallo e lo sprona in direzione di Saven. Dopo aver dato un ultimo sguardo minaccioso verso la foresta, il più giovane segue il suo comandante al galoppo.
"E adesso cosa facciamo?" chiede Dalris rompendo il pesante silenzio che si è creato dopo che il rumore dei cavalli è svanito. "Preferisci avere a che fare con i mostri della

Palude Sulfurea oppure con i malvagi paladini lungo la strada?”
Se decidi di entrare nella leggendaria Palude Sulfurea, vai al **157**. Se invece vuoi confrontarti con i cavalieri armati, vai al **31**.

55

“Avrò bisogno del fagotto di pelle di olifante che ti ho dato alla Taverna della Luna Piena” mormori al paladino. “Non potevo dirtelo allora, ma te lo dico adesso. Quello è lo Scettro di Bhukod!”
“Lo Scettro di Bhukod!” esclama Garn stupefatto. “Qui? Nella mia umile dimora?” Il paladino fa un movimento circolare con la mano vicino al cuore e chiude gli occhi per raccogliersi in una breve preghiera. “Se avessi saputo che cos’era non avrei mai insinuato ...”
“Sì, Garn!” interrompi le sue scuse impacciate. “Dobbiamo partire subito per raggiungere Seagate prima di giorno. Se mi dai lo scettro, non sarà più nella tua ’umile dimora’ e noi partiremo subito!” Vai al **106**.

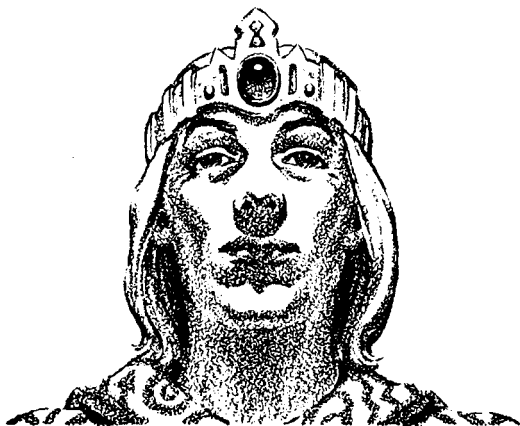
56

“Dimmi qual è la natura dei poteri di Arno” chiedi al maride. “Se sappiamo contro chi stiamo combattendo possiamo decidere il modo migliore per farlo!”
“Forse è proprio così” continua Shanif. “Oppure potresti decidere di non affrontarlo affatto. Sai come affrontare un principe demone, Carr Delling?”
L’inquietante domanda del maride ti fa rizzare i capelli dallo spavento. “Un demone?” chiedi con un sussulto. “Arno ha come alleato un vero demone?”
“Non un demone qualsiasi, ma uno che si chiama Principe degli Imperi Aerei Inferiori” risponde Shanif con voce sinistra. “Il suo nome kandiano è Pazuzeus ma è conosciuto con nomi diversi nelle altre lingue. Il Principe Pazuzeus è

alleato con i più potenti demoni esistenti nelle dimensioni materiali inferiori. Le sue guardie del corpo superumane includono i Succubi ed i Demoni Inferiori, ma raramente c'è bisogno di loro perché lui stesso è dotato di poteri magici immensi e di una grande energia psichica".
Per alcuni attimi non riuscite a proferire parola dallo stupore. "Come è fatto questo Pazuzeus?" chiedi balbettando dall'emozione.
"Questa è un'altra domanda, Carr Delling, ma risponderò anche a questa. Pazuzeus può assumere qualsiasi forma fisica egli desideri. Spesso preferisce presentarsi con un enorme paio d'ali, anche se non ne ha assolutamente bisogno per volare".
"Come fa Arno a controllare una creatura così potente?" incalzi il maride. "Come lo usa per manipolare i paladini dell'Arcichierico?" Vai al **178**.

57

"Dirigiamoci verso Freeton come se fossimo una piccola nave mercantile, e ci preoccuperemo delle guardie una volta raggiunta la riva".
"Avete sentito quest'uomo?" urla il capitano al suo modesto equipaggio. "Puntate verso Freeton!"
Le luci del porto risplendono nella notte tenebrosa e decidete di gettare l'ancora in mezzo alla baia. Studi attentamente i profili delle figure che si accalcano sui moli.
"Sono gnolls!" esclami. "E ce ne sono dappertutto nel porto! Devono essere usciti dalle loro riserve nelle paludi".
"Questo è quanto ci ha detto Thayne" ti ricorda Dalris, "ma non sono scappati dalle riserve ... i Cavalieri di Dyan li hanno liberati!"
"È incredibile!" esclami continuando ad osservare le sentinelle deformi mentre vagano per le banchine. I loro corpi tozzi ricordano delle iene bipedi ricoperte da pelli lacere e armature di cuoio macchiate di sudore. Ad appesantirli

ulteriormente, ai loro fianchi pendono pesanti armi metalliche.
Mentre trasbordi dal peschereccio su una piccola imbarcazione assieme a Dalris e Rufyl ti chiedi se conviene sfuggire alle temibili guardie (**30**) oppure affrontarle apertamente (**144**).

58

I soldati stanno già tirando le funi per avvicinare la vostra imbarcazione alla loro. Raccogli velocemente le ampie falde del mantello ed in una delle tasche stregate cerchi la fiala di sabbia che ti serve per il tuo incantesimo Sonno.
"Preparatevi ad attaccare non appena abbordano" sussurri ai tuoi due compagni.
Ti incammini verso il capo del gruppo che sta scendendo, un uomo massiccio sul cui vestito noti il blasone rosso vivo con i due ceppi incrociati che contraddistingue i paladini dell'Arcichierico.
"Perché avete abbordato il vascello dei nostri amici?" chie-

di con finta rabbia. "Da quando i sacri paladini commettono atti di pirateria in mare aperto?"
Il soldato fa un cenno ai suoi uomini con aria provocatoria e li chiama al suo fianco. "Avete sentito, uomini? Questo mendicante kandiano con tanto di mantello ci sta chiamando 'pirati'!"
I subordinati dell'ufficiale ridacchiano tra di loro e lanciano insulti gratuiti nei tuoi confronti. Ti fingi terribilmente offeso dalle tipiche frasi piene di pregiudizi e luoghi comuni, gli innumerevoli insulti dei saveniani contro i tikandiani come 'zoticone indigeno' e 'pidocchio aborigeno' mentre di nascosto apri lentamente la fiala. Lasci che i nemici si aizzino l'un l'altro fino a quando i loro visi sono paonazzi dall'agitazione. Allora con un gesto ampio e veloce lanci la fiala facendo uscire tutta la sabbia, che va a cospargere i loro volti mentre pronunci l'unica frase magica della formula: "*Shhhhh*".
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 24 o più, vai al **52**. Se invece è minore, vai al **66**.

59

Nella fretta di scappare dalla massa vivente di fango che si è formata ai piedi del maride, perdi l'equilibrio e cadi con la faccia nella pozzanghera di melma puzzolente. Proprio mentre giri la testa per vedere se la misteriosa creatura ti sta seguendo, una palla di sostanza appiccicaticcia proveniente dalla stessa creatura ti colpisce in pieno volto.
La forza dell'attacco del tuo nemico ti fa sprofondare ancora di più nel fango, impedendoti di respirare! In preda al panico cerchi disperatamente di pulirti il naso e la bocca dalla micidiale sostanza, ma è più densa di quanto credessi! Inizi ad avere delle convulsioni e ad annaspare in preda alla disperata necessità di respirare. Stai per soffocare!
Non respirare! urla Rufyl nella tua mente. Il tuo fedele servo sta tentando di dirti qualcos'altro, ma la mancanza di

ossigeno rende difficile qualsiasi contatto telepatico. Lentamente sprofondi in un mare oscuro dove perdi la concezione del tempo.
Ti risvegli grondante di acqua. Dalris ti è accanto visibilmente preoccupata.
"Forse faresti meglio ad usare i tuoi poteri magici" esclama con una voce che tradisce una leggera irritazione. "Sicuramente non puoi più fare affidamento sulla tua agilità di ragazzo di montagna. Se non fosse per i riflessi pronti di Shanif e la sua acqua magica, staresti ancora respirando fango solido!"
Improvvisamente ti ricordi del maride e ti volti verso Rufyl. Lo vedi nel suo splendente colore rosso seduto tranquillamente accanto all'enorme mostro, che non solo ti ha salvato la vita ma anche sapeva chi eri! Vai al **133**.

60

Il terreno trema quando l'imponente creatura cade ai piedi di Dalris. Le tue fiamme magiche hanno colpito la manticora con una forza tale che è rimasto ben poco del torace del mostro. La faccia pelosa si contorce un paio di volte, le palpebre si chiudono pesantemente e per sempre.
"L'hai ucciso! Adesso non possiamo nemmeno usare un suo aculeo per il tuo prezioso incantesimo! Che spreco!"
Il viso di Dalris è paonazzo d'ira e di dolore. Il bardo è un druido serio e ha un rispetto quasi religioso per qualsiasi forma di vita, sia essa buona o malvagia.
"La sua coda si stava muovendo!" insisti nel tentativo di placare la sua ira. "Il tuo incantesimo si stava indebolendo e lo sapevi! Quel mostro ti avrebbe ridotto a brandelli in pochi secondi se non avessi usato i miei Colpi Magici".
Il padrone Carr ha ragione, Dalris. La manticora si stava liberando dal tuo incantesimo quando l'ha uccisa.
Il pensiero telepatico di Rufyl echeggia contemporaneamente in entrambe le vostre menti, un trucco questo che lo

pseudodrago usa spesso per mediare le tue relazioni burrascose con il potente bardo kandiano. Ora che la manticora è morta, il piccolo servitore riprende la sua forma ed il suo colore in mezzo a voi due.
"Questo però lui non lo sapeva!" esclama Dalris.
"Forse no, ma ho indovinato bene! E ti ho salvato la vita!" protesti, cercando di afferrarle il braccio.
"Allontana quelle mani assassine da me!" urla con voce minacciosa. Lacrime di dolore e di rabbia le rigano il volto mentre si allontana di qualche passo. Si avvicina al cadavere della manticora, poi alza il capo e le mani verso il cielo oscuro raccogliendosi in una preghiera silenziosa.
Sta invocando la sua dea protettrice Brigit perché accetti lo spirito della manticora ti comunica Rufyl silenziosamente.
Hai avuto altre occasioni di vedere il bardo mentre prega e sai che ci vorranno ore prima che ritorni a Wealwood, l'accampamento sacro di suo padre. Tranquillizzato dal fatto che le capacità telepatiche di Rufyl proteggeranno Dalris mentre innalza preghiere assorte alla sua divinità preferita, decidi di lasciarli soli e ritornare verso Wealwood.
So cosa sta facendo! replichi mentalmente allo pseudodrago. *Rimanile vicino nel caso che quel mostro abbia un amico nelle vicinanze. Chiamami se vi trovate in pericolo. Io ritorno al villaggio.* Vai al **46**.

61

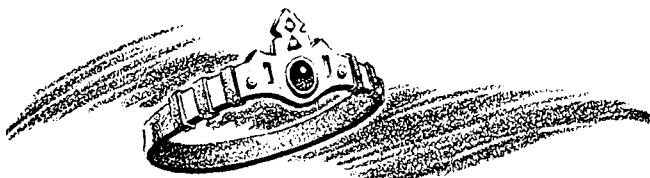
Non sei affatto sicuro degli effetti dei quattro incantesimi che hai ricopiato nel tuo Libro Tascabile. Rovisti nelle tasche magiche del tuo mantello, estrai il piccolo libro ed inizi a leggere i titoli degli incantesimi.
"Cosa stai facendo, Carr?"
Alzi lo sguardo dal libro in direzione della voce impaziente

di Dalris. Fai fatica a distinguere il suo profilo a pochi passi da te, a causa della densa foschia.
"Sto preparando un incantesimo più forte di quelli che già conosco" mormori. "Rufyl ha percepito qualcosa di estremamente pericoloso e non voglio essere colto alla sprovvista!"
"Stai rischiando grosso se ti metti a giocare con magie che non conosci!" ti ammonisce. "Io vado avanti, con o senza di te!"
"Aspetta, Dalris!" sussurri. "Porta almeno Rufyl con te! *Va' con lei, Rufyl!*" comandi al tuo servo. Lo pseudodrago ti abbandona con riluttanza ma ti obbedisce. Il bardo lancia un'occhiata di disprezzo a te e al tuo libro prima di sparire nella nebbia.
Se sei in possesso di un aculeo di coda di manticora, puoi usare l'incantesimo Malia (**167**) sui tuoi dardi magici. Potresti usare anche Contatto Dimensionale (**136**), oppure Trasfigurazione sul mostro (**150**) o su uno dei tuoi compagni (**120**). Ricordati di cancellare l'incantesimo scelto dalla tua lista e poi vai al paragrafo indicato.

62

"Artisti? Avete sentito, ragazzi? Questo gentiluomo indigeno dice che questa ragazza è un'artista. Qui si fa spettacolo, altro che contrabbandieri!"
I soldati scoppiano in una fragorosa risata urlando battute alquanto volgari nei riguardi di attori ed attrici. Lanci un'occhiata a Dalris che ridacchia di nascosto divertita.
"Ehi, voi, bei marinai!" urla assumendo il ruolo che le hai affidato. "Se ci portate a Saven vi facciamo vedere uno spettacolo che difficilmente dimenticherete!"
Quando Dalris si inchina davanti ai soldati e sorride con aria ammiccante le risate sguaiate e le battute oscene di approvazione diventano ancora più assordanti.
Se solo riuscissero a vedere la freddezza glaciale che c'è

dietro quel sorriso caldo e invitante! pensi stupefatto dalla bravura di Dalris.
Glaciale? Io non direi che fa caldo!
La confusa affermazione di Rufyl echeggia nella tua mente, e ciò ti ricorda che il piccolo pseudodrago origlia qualsiasi pensiero che sia a portata telepatica.
È solo una battuta, Rufyl gli rispondi mentalmente, *ed anche mal riuscita, forse, ma è pur sempre una battuta. I soldati ci accompagneranno fino a Saven. Rimani invisibile e stammi accanto finché non ti avverto che puoi apparire senza correre alcun pericolo.*
La tua spiegazione affrettata soddisfa l'infinita curiosità del tuo servo, almeno così credi per il momento. Fai un cenno a Dalris, che sta civettando leggiadramente con i tre soldati che la aiutano ad attraversare la passerella tra le due imbarcazioni. Noti che riesce a mantenere la situazione sotto controllo civettando un po' con tutti i paladini che le ronzano attorno e, quando lo ritiene necessario, mettendoli l'uno contro l'altro.
Mentre Rufyl e tu la seguite sull'altra nave, Dalris estrae un piccolo flauto lucido dalla sua giacca ed inizia a suonare una allegra canzone marinara. Due paladini armati di tutto punto iniziano a ballare insieme, diventando così bersaglio di pesanti frizzi da parte dei compagni d'armi. Sei seduto su un mucchio di corde di canapa a gustarti lo spettacolo, più che mai sicuro che la bravura di Dalris vi assicurerà la salvezza fino a Saven.
Il bardo kandiano canta, danza, fa giochi di prestigio e folleggia per tutta la durata del viaggio. Dimostra di avere così tanta energia che solo guardandola ti senti stanco. Quando finalmente la nave getta l'ancora nel porto di Saven i paladini sono di ottimo umore e guardano Dalris con occhi dolci.
Vi sbarcano entrambi, ed inconsapevolmente anche Rufyl, in una piccola scialuppa che vi conduce nell'affollatissimo

porto della grande città di Saven. Non appena toccate il molo Dalris si volta sorridente verso i paladini e li saluta con un aggraziato gesto della mano mormorando tra i denti: "La prossima volta ricordati di non inventare una fandonia simile. Ho dovuto fare io tutto il lavoro, perché tu hai le capacità teatrali di un palo!"
"Sei stata magnifica!" esclami.
"Sono un bardo professionista" replica con freddezza. "È stato facile. Ma adesso cerchiamo la cattedrale e vediamo se riusciamo a scovare quel tuo vecchio rivale".
Dalris si gira di scatto e si dirige verso la strada all'altra estremità del molo. Prima di seguire la sua altera ma graziosa figura, la osservi sorridendo mentre cammina e noti la sua lunga treccia nera oscillare allegramente sulla schiena. Vai al **100**.

63

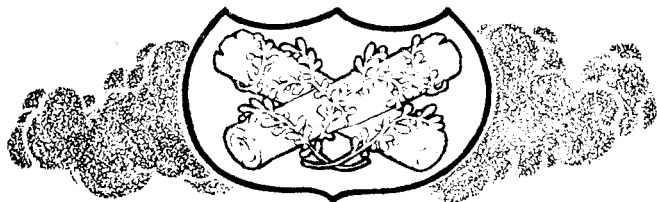
Questa è la prima volta, da quando eri ancora un novizio inesperto, che un incantesimo così facile non funziona. Non riesci a spiegartelo, ma i due cavalieri sembrano completamente insensibili ad uno dei tuoi incantesimi più efficaci!
"Dobbiamo combattere, Dalris!" urli alla tua compagna. Prima ancora che i due cavalieri riescano a reagire alla sorpresa estrai il tuo bastone magico da sotto il mantello e ti prepari a controbattere il loro attacco.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Destrezza. Se il totale è 17 o più, vai al **200**. Se è inferiore, vai al **33**.

64

La faccia pienotta della guardia si gira verso di te e ti squadra con un'occhiata torva. Non fai in tempo a renderti conto di essere stato smascherato che quello sta già minacciandoti con la punta della spada.
"Prendete questi infedeli! Sono venuti a profanare il santuario di Pazuzu! Uccideteli!" urla alla folla che vi circonda.
Cerchi disperatamente di tirare fuori dalle tasche incantate del mantello gli ingredienti per un incantesimo, ma rozze mani ti afferrano e ti immobilizzano.
"Sono paladini!" urla Dalris. Anche il bardo si sta dibattendo, per liberarsi dalla marea di mani che la stanno afferrando e riuscire ad impugnare la spada. Nel suo disperato tentativo di difendersi Dalris leva il mantello a uno degli assalitori, scoprendo il blasone dell'Ordine di Dyan ricamato sulla veste.
"Lasciatela andare!" urli disperato. "Rufyl! Aiuta Dalris!"
Non riesco a raggiungerla, padrone!
Cerchi di liberarti dalla morsa dei paladini che cercano di bloccarti a terra con il peso dei loro corpi. Ma i tuoi movimenti convulsi peggiorano la situazione, e vai a sbattere violentemente sul pavimento di pietra dove resti senza respiro. Ma prima ancora che tu possa inspirare un'altra volta, le lame luccicanti dei paladini mettono fine ai tuoi disperati tentativi di difesa ed alle tue domande senza risposta sulla misteriosa identità della creatura di nome 'Pazuzu'. ✠

65

"*Trope gahn*" mormori la formula elfica che attiva il bastone borchiato. L'arma incantata si illumina di una luce rosata, e ciò prende il tuo nemico alla sprovvista. Il più anziano dei tre è un paladino veramente esperto, che certamente non si lascia distrarre dal *dweomer* di un oggetto magico per più di pochissimi secondi.

"Colpite quell'infedele!" comanda avvicinando la torcia al tuo viso.
Con ampi gesti cerchi di tenere lontano la torcia, ma hai preso male le misure e vai a sbattere con il gomito contro la parete dietro le tue spalle: il dolore lancinante ti fa cadere il bastone magico di mano!
Prendili, Rufyl! urli nella speranza di coglierli di sorpresa. Non saprai mai se questo trucco ha funzionato, perché due spade ti recidono con un colpo secco la colonna vertebrale mentre ti stai chinando a prendere la tua arma appena caduta. ✠

66

Non hai ancora pronunciato la formula magica dell'incantesimo, quando l'ufficiale fa oscillare la sua spada e ti spezza i denti e la mandibola con il guardamano.
"Prendete la ragazza!" urla agli altri soldati.
Dalris balza indietro impugnando con aria decisa la spada ma i paladini sono più veloci e le tolgono l'arma di mano. Cerchi disperatamente di gridarle un avvertimento ma un altro paladino ti immobilizza con una corda e ti imbavaglia.
Padrone! Il grido angosciato di Rufyl si mescola con i tuoi pensieri ed il tuo dolore. Il piccolo ed intelligente pseudo-drago è paralizzato dalla paura e questo gli fa perdere la sua invisibilità protettiva. Il suo corpo rosso opaco inizia ad apparire in mezzo ai nemici forsennati: la sua velenosis-

sima coda è pronta a pungere chiunque osi avvicinarsi, come uno scorpione in trappola.
"UN DRAGO ROSSO!" senti qualcuno urlare.
"Uccidete quell'animale prima che ci distrugga tutti!"
"E questi maledetti maghi volevano farlo entrare clandestinamente a Saven!"
I soldati si scaraventano contro il corpo minuto del tuo fedele servo colpendolo selvaggiamente con le loro spade. Cerchi disperatamente di liberarti dalla fune che ti imprigiona ma l'affilata lama di uno dei tanti paladini pone fine ai tuoi tentativi ... per sempre! ✠

67

"Mescoliamoci con i fedeli ed entriamo nella cattedrale prima che chiudano il portone" inciti Dalris. "Possiamo cercare la via più sicura per il ritorno più tardi".
Il bardo si guarda attorno nell'oscurità della strada ed alza il cappuccio del mantello. Anche tu fai lo stesso, sebbene i vivaci colori dei simboli mistici non abbiano i colori adatti per un devoto pellegrino al tempio del Sacro Dyan. Dalris è indispettita da questo particolare, ma abbassa il capo e si incammina per la strada.
Davanti alla cattedrale c'è una folla tumultuante di fedeli. Vi intrufolate in mezzo ed iniziate ad avvicinarvi al porticato. Rufyl sta in mezzo a voi due, così nel buio nessuno inciamperà sul suo corpo invisibile. Non ci sono torce per le strade ed il tuo travestimento viene notato solo quando arrivate alla scalinata davanti alla cattedrale.
"Chi siete?" vi domanda una guardia corpulenta in cima alla scalinata che conduce all'ingresso. È un paladino di rango inferiore, a giudicare dalla sua giovane età e dal blasone nuovo ricamato sulle sue vesti. Alcuni pellegrini si fermano con voi, ma presto si rendono conto che siete tu e Dalris ad aver destato l'interesse della guardia e perciò continuano lentamente ad avanzare.

"Fedeli, mio buon signore!" rispondi con un pesante accento kandiano. "Pellegrini della costa orientale!"
Getta i dadi e somma il risultato al tuo Carisma. Se il totale è 19 o più, vai al **91**. Se è inferiore, vai al **64**.

68

"Dopo la sconfitta di Beldon tutti speravamo che Haslum prendesse la direzione della scuola, secondo i desideri di Landor " inizia a raccontare l'elfo.
"Chi è Haslum?" chiede Dalris.
"È l'archivista della scuola" replica Thayne. "Il titolo di Maestro della Pergamena è molto ambito tra i maghi".
"Nessuno meglio di Haslum conosceva gli archivi della scuola" lo interrompi. "Non era lui il prescelto a prendere il posto di Beldon?"
"Haslum è misteriosamente scomparso un anno fa" prosegue l'elfo. "Le mie fonti di informazione all'interno dell'accademia mi hanno riferito che si stava occupando di qualcosa che di gran lunga superava le sue capacità. A giudicare dai sinistri eventi che si sono succeduti negli ultimi mesi sono convinto che stesse usando il potente incantesimo Evoca Demoni".
"Haslum non sarebbe mai stato così avventato!" obietti. "La cautela l'ha sempre contraddistinto quando aveva a che fare con le pergamene. Dubito inoltre che negli archivi esistesse ancora qualcosa con cui non avesse già avuto a che fare. Per quanto riguarda Evoca Demoni, non ho trovato molti riferimenti nei libri di mio padre che parlassero di questo incantesimo. Cosa intendete esattamente tu e Perth quando parlate di eventi sinistri? Cosa sta succedendo all'accademia?"
Le rughe sulla fronte dell'elfo si accentuano ulteriormente. "Ti ricordi quello studente magro e dalla carnagione scura? Il novizio anziano di Beldon?"
"Arno!" esclami, ricordando lo studente anziano dall'aria

cupa e maliziosa che hai conosciuto durante la tua breve permanenza alla Scuola degli Arcani, prima di arrivare a Wealwood. Arno era un tuo acerrimo avversario. "Cosa c'entra in tutta questa storia?"
Thayne finisce con un unico, lungo sorso la potente bevanda e con un cenno ordina al servo di portargliene dell'altra. Quando il servo si allontana dalla stanza dell'Arcidruido l'elfo si protende in avanti e continua il suo racconto a voce bassa.
"La situazione è ancora più grave di quanto tu ti possa immaginare. I paladini hanno abbandonato gli avamposti nelle paludi dando via libera ai mostri che prima erano tenuti a bada dalla loro presenza. Quelle creature malvagie ora controllano tutti i porti dell'Isola di Seagate, compresa Freeton. Ho dovuto oltrepassare furtivamente le loro barricate per riuscire ad abbandonare l'isola".
Il racconto di Thayne ti fa rabbrividire. La posizione strategica che l'Isola di Seagate occupa nello stretto chiamato Passo dei Pirati potrebbe permettere alle orde di sanguinari umanoidi, come i gnolls e gli orchi, di bloccare il principale porto del continente di Tikandia, il porto di Saven! Ancora più inquietante è la notizia dell'abbandono da parte dei paladini dei loro avamposti nelle paludi. È impensabile che i Cavalieri del Sacro Dyan abbiano lasciato spontaneamente posizioni duramente conquistate!
"Cosa c'entra Arno con tutto questo?" chiedi inquieto. Hai la vaga sensazione che dietro a questi avvenimenti si nascondano disegni occulti.
"Crediamo che Arno abbia scoperto una fonte di potenza magica negativa potente quanto lo Scettro Bhukodiano" sibila Thayne con voce sinistra, "e che la stia usando per esercitare un controllo totale sui paladini. Ora, ad esempio, Arno si trova nella cattedrale di Saven e cerca di convincere l'Arcichierico Oram a muovere la Santa Guardia contro le tribù kandiane!"

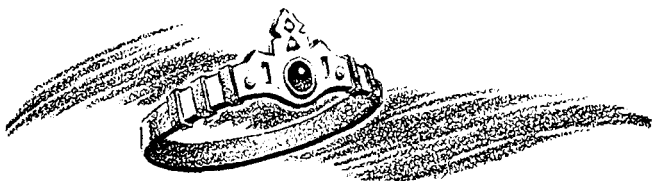
"Come può essere?" urla Dalris. "Le origini magiche dei paladini cavalieri del Sacro Dyan risalgono a divinità giuste e buone".
"Questa è la ragione per la quale sono venuto a prendere Carr" la interrompe Thayne. "Le forze malvagie che Arno ha convocato su Seagate sono addirittura più potenti delle divinità dell'Arcichierico Oram. Carr, devi assolutamente usare lo Scettro di Bhukod contro queste forze diaboliche! Haslum ha tentato di ostacolare i disegni di Arno ma è scomparso in questo pericoloso tentativo. Vieni con me, Carr, ed impugna lo scettro contro il malvagio Arno in nome di tuo padre".
"Perché andare a Seagate?" vi interrompe Perth. "Le forze maligne hanno già invaso il continente tikandiano. Carr, devi andare a Saven e confrontarti con Arno usando lo scettro. Non bisogna perdere nemmeno un minuto e dobbiamo impedire l'espandersi di queste influenze negative".
Rimani silenzioso a lungo: Perth e Thayne hanno ragione, ma recentemente hai scoperto qualcosa che essi non sanno sullo Scettro di Bhukod. Non hai mai avuto l'opportunità di comunicare questa scoperta sconvolgente a nessuno, ma adesso devi renderla nota e ti rendi conto che non è il momento più adatto! Vai al **103**.

69

È quasi mattina quando Wendel termina il suo racconto: è ancora più scoraggiante di quello di Thayne! Da quando sono arrivati a Delmer, un mese fa, i malefici gnolls hanno imposto un severo coprifuoco su tutto il villaggio. L'anziano chierico ha sentito dire che le malvagie orde di Arno si trovano su tutta l'isola, anche nella Scuola delle Scienze Arcane. Nessuno può abbandonare l'isola senza il permesso rilasciato dai paladini rinnegati, che comandano un numeroso esercito di umanoidi.
"Come può essere vero?" ti chiedi sconcertato. "I paladini

hanno giurato di difendere le giuste cause con la loro vita e di combattere il male in tutte le sue forme. Com'è riuscito Arno a prenderne il controllo?"
"Come vorrei essere in grado di dare una risposta ad una simile domanda! Ho sempre pensato che quando si sono alleati con le forze del male, i paladini avessero perso i poteri speciali derivanti dalla loro posizione di chierici ... ma mi sono sbagliato".
"Che tipo di poteri possiedono?" chiede Dalris incuriosita.
"Sembra che tutti gli incantesimi clericali in possesso dei paladini anziani abbiano un effetto contrario" continua Wendel sconsolato. "Così l'incantesimo Cura Ferite diventa Infliggi Ferite mentre l'incantesimo Individuazione del Male è diventato Individuazione del Bene. Sull'Isola di Seagate viviamo tutti nella paura, e dovrai provarla anche tu".
"Cosa intendi dire?" chiedi esterrefatto.
"Voglio dire che ti sarà impossibile partire, e che potrà esserti fatale affrontare quei mostri. Arno e le potenti forze che lo sostengono hanno esteso su tutti i porti di Seagate un incantesimo Rivela Incantesimi permanente. Qualsiasi tentativo di allontanarti dall'isola o di combattere l'orda bestiale verrebbe scoperto subito".
"Non ci penso nemmeno!" esclami indignato. "Non mi fermerò fino a quando non impedirò ad Arno di impadronirsi di Tikandia!"
"Nemmeno il mio popolo kandiano!" aggiunge Dalris. "I discendenti dei re maghi bhukodiani non si danno facilmente per vinti!"
Wendel sorride con aria bonaria e comprensiva. "Spero che tu abbia ragione, figlia di Perth, lo spero per tutti noi. Ma per il momento, temo che la vostra missione debba essere sospesa. Forse un giorno, in un prossimo futuro, avrete più fortuna ..." ✠

Rimani immobile davanti al temibile roc ed alzi le braccia nella posizione adatta per formulare l'incantesimo Anti Magia. L'enorme creatura alata stride ed allunga minacciosa il collo verso di te.
"*Vyehdo!*"
Cancella l'incantesimo dal tuo elenco e continua a leggere.
La formula in Alto Elfico echeggia nella densa nebbia della palude desolata. In pochi secondi un'aura verde-giallognola si forma lentamente attorno al corpo dello pseudodrago metamorfizzato e si solidifica prima in una sottile pellicola, poi in un involucro opaco e duro dentro il quale il roc si divincola selvaggiamente.
Dalris si alza in piedi stupefatta. "Si sta rimpicciolendo o me lo sto semplicemente immaginando?" chiede emozionata.
"Funziona!" urli di gioia.
La corazza esterna si indurisce ancora e diventa completamente nera: adesso non riesci più a vedere il corpo del roc imprigionato. L'involucro stregato inizia a raggrinzirsi, mentre si rimpicciolisce come un baccello rinsecchito dal sole. Dopo alcuni minuti è diventato una massa amorfa.
"Perché si sta rompendo?" chiede Dalris con voce ansiosa.
"Deve farlo!" le rispondi con tono rassicurante. Osservate le piccole fessure allargarsi piano piano finché l'involucro si schiude come un uovo, lasciando ben in vista il corpo rossiccio e squamoso di Rufyl rannicchiato sul terreno fangoso. Il piccolo pseudodrago apre gli occhi ed alza la sua minuscola testa. Ce l'hai fatta!
Dove siamo? vi chiede telepaticamente. *Non mi ricordo nulla!*
"Perfetto!" ribatti. "Se fossi in te, non mi farei troppe domande. Ci sono sempre alcune cose che è meglio non sapere".
"Ci troviamo nella Palude Sulfurea, Rufyl" gli spiega Dal-

ris, "e si sta facendo notte. Dobbiamo tentare di raggiungere la strada costiera in modo da arrivare a Saven per stanotte".
I pensieri del tuo servo sono oscuri presagi di sciagura, e le squame della piccola creatura si mimetizzano con la densa foschia rendendolo così pressoché invisibile. *Affrettati, padrone! Non vogliamo trovarci ancora qui dopo che è calata la notte, vero? Per queste zone si aggirano i predatori più voraci di tutta Tikandia. È stato Landor a dirmelo.*
Vai al **157**.

71

Nel momento in cui pronunci l'ultima parola della formula il corpo di Dalris si inarca sotto la stretta del mostro. Il torace del bardo si gonfia così velocemente che gli artigli giallastri della gigantesca creatura mollano la presa lasciando cadere a terra il corpo che si sta trasformando rapidamente. Osservi la scena in preda al disgusto ed al terrore: con un raccapricciante rumore le linee flessuose di Dalris si trasformano in un guscio senza sangue ed informe, che dopo alcuni secondi inizia a schiudersi.
La creatura imponente che emerge da quello che era il meraviglioso corpo di Dalris ha una testa cornuta da anfibio ed è ricoperta da un carapace spinoso che si estende fino alla punta della coda. La osservi mentre si alza sulle zampe posteriori, elevandosi per oltre una decina di metri sopra la

tua testa. Nelle sue fauci sono allineati lunghi ed appuntiti denti.
Un tarrasque! Hai trasformato Dalris in un tarrasque!
Il grido disperato di Rufyl riempie la tua mente mentre il tuo piccolo servo scappa attraverso la palude desolata in direzione della foresta. "Rufyl, torna indietro!" gli urli, ma lo pseudodrago terrorizzato svanisce nella nebbia.
"Non tornerà più indietro! Hai creato un terribile mostro che distruggerà la tua gente, figlio di Landor! Tra una settimana il tarrasque avrà devastato l'intero regno dell'Arcidruido Perth. Tra non molto anche Wealwood sarà come questa palude, mefitica e desolata, e sarà distrutta dalla stessa figlia di Perth a causa delle tue scarse capacità magiche!"
Cerchi di vedere chi sta parlando in mezzo alla densa foschia: il messaggio terrificante sta ancora echeggiando nella tua mente, ma riesci appena a scorgere una gigantesca mano umanoide che scompare nella nebbia giallastra. La imponente zampa anteriore del tarrasque spazza via la nebbia vicino alla mano che hai appena visto scomparire, nel tentativo di sbarazzarsi dell'ignota presenza. Poi però l'orribile creatura si gira verso di te con la ripugnante bocca gocciolante di saliva: aguzza lo sguardo e scopre minacciosa le zanne. Ha davvero fame! ✠

72

"L'unica cosa che possiamo fare è attaccare!" ribatti. "Tu occupati di quello sul cavallo nero ed io di quello sul cavallo bianco. Rufyl, cerca di spaventare i loro destrieri".
Sarà una cosa facilissima! esclama con aria divertita e maliziosa.
"Hai intenzione di usare la magia o le armi?" si informa Dalris. I due cavalieri si stanno avvicinando velocemente e non hai tempo sufficiente per scegliere un incantesimo

nel tuo libro. Puoi affrontarli solamente con un incantesimo che sai a memoria (**208**) oppure con le armi (**181**).

73

Gli unici incantesimi che possono impedire al cavaliere di avvertire i suoi amici della vostra presenza sono Paralisi (**93**), Sonno (**139**) e Suggestione (**164**). Potresti persino usare l'incantesimo Trasfigurazione e trasformarlo in qualcosa che non può parlare (**11**).
Scegli un incantesimo tra quelli elencati e cancellalo dal Foglio d'Identità. Vai al paragrafo indicato.

74

Te ne stai tranquillo accanto a Dalris ed all'invisibile Rufyl mentre i paladini perquisiscono l'imbarcazione alla ricerca di merci di contrabbando. L'ampio mantello kandiano, con i suoi vistosi colori e disegni, nasconde la tua mano mentre rovisti nelle tasche interne alla ricerca della piccola palla di cera d'api mescolata con polvere di lingua di vipera, gli ingredienti necessari per il tuo incantesimo Suggestione.
Cosa stanno cercando? ti chiede Rufyl.
Non lo so ribatti, *ma forse potrei tentare qualcosa che possa distrarli dalla loro ricerca!*
Individui il capo dei soldati che si trovano sulla tua nave, un uomo massiccio che porta i colori ed il blasone scarlatto delle guardie personali dell'Arcichierico Oram, i Cavalieri del Sacro Dyan. Non appena si gira, metti in bocca la piccola palla di cera e la inghiotti. Alzi il braccio e fai un cenno al paladino per invitarlo ad avvicinarsi.
L'ufficiale inizia a muoversi verso di te mentre mormori la formula magica dell'incantesimo: "*Mafran, mafran*". Poi a voce alta aggiungi: "Non appena tu e i tuoi uomini avrete finito con questo massacrante lavoro, forse gradireste sentire canzoni e musica tradizionali del popolo kandiano". Il tono della tua voce è soave e convincente. "La qui presente

signora è un'esperta suonatrice e sarà in grado di allietare i vostri uomini, per rompere la monotonia di questo lavoro terribilmente tedioso e della vostra inutile ricerca di merce di contrabbando inesistente". Lo sguardo dell'ufficiale si addolcisce sotto l'effetto del tuo incantesimo. Sembra che stia disperatamente concentrandosi non sulle tue parole ma su qualcos'altro.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **62**. Se invece è minore, vai al **53**.

75

Il racconto di Wendel è terrificante. Vieni a sapere che i poteri di Arno sui paladini che custodivano i temibili umanoidi nelle prigioni coloniali di Seagate sono ancora più forti di quanto sospettassi. L'anziano chierico racconta che i paladini ora fungono da ufficiali di un'orda crudele di gnolls, goblin e altri mostri tikandiani.
"Non riesco nemmeno a spiegarvi la depravazione della cosiddetta Sacra Guardia dell'Arcichierico" continua Wendel con voce triste. "Non ho mai considerato molto Oram di Saven, ma mai l'avrei creduto un uomo malvagio!"
"Forse non lo è" interrompi lo sciamano. "Adesso siamo noi che dobbiamo raccontarti una storia. Dalris, racconta al mio vecchio amico tutto ciò che è accaduto da quando abbiamo lasciato Wealwood".
Come al solito Dalris riesce a catturare l'attenzione dei suoi ascoltatori, con una bravura tale che il tempo sembra fermarsi mentre il bardo sta intessendo le trame del suo racconto. È l'alba quando Dalris conclude la narrazione con una descrizione dell'alloggio di Garn: lo descrive in maniera così reale che riesci a sentire il peso del calice di cristallo tra le mani e ad assaporare il vino dolce e fresco.
Wendel è rimasto zitto per tutta la durata del racconto: grazie alla bravura narrativa di Dalris non c'è stato bisogno di fare nessuna domanda. Improvvisamente si alza di scatto

e si dirige verso una mensola piena di polverosi volumi rilegati in cuoio, sul cui dorso a malapena si riescono a leggere i titoli sbiaditi dal tempo. Ne sceglie uno e te lo porge. È un manoscritto molto antico, scritto con un inchiostro ormai sbiadito in Alto Elfico, una delle tante lingue che hai appreso negli ultimi cinque anni. Avvicini il piccolo volume alla lampada per leggere meglio la prima pagina: '*Annotazioni sugli Esseri di altre Dimensioni di Esistenza Materiale, di Landor l'Arcimago*'.

"Guarda il secondo capitolo, sotto la dicitura *Geni, Demoni e Diavoli*" ti suggerisce Wendel, non badando all'emozione che provi nel trovare un riferimento scritto a quanto hai finora studiato sui manoscritti di tuo padre.

Sfogli velocemente il volume fino ad arrivare alle pagine che ti ha indicato Wendel e leggi il capitolo con aria meravigliata. Una cosa in particolare cattura la tua attenzione: "Pazuzeus, oppure 'Pazuzu' - Principe Demone degli Imperi Aerei Inferiori"!

I tuoi occhi sono fissi sul testo e sulla descrizione della creatura che hai visto a Saven. Fornisce particolari incredibili riguardanti il mostro, compreso un avvertimento verso i paladini. Sembra che uno dei passatempi preferiti di Pazuzu sia corrompere i paladini mediante l'inganno: fa ripetere alle sue vittime il suo nome per tre volte di seguito!

Alla fine della descrizione dell'alleato diabolico di Arno trovi una frase disorientante:

"Qualora Pazuzeus sia stato attratto nella dimensione di esistenza materiale, solamente i poteri congiunti della luce e delle tenebre, del cielo e dell'abisso possono fare sprofondare questo potente Principe Demone nel suo regno, la Dimensione Abissale. Un tale potere può essere esercitato congiuntamente da chi porta le corone gemelle adamantine di Lolth ed Aerdrie".

"Cosa sono queste corone gemelle?" chiedi emozionato a Wendel. "Sembrano essere la risposta al nostro problema!"

Il chierico scuote il capo sconsolato. "Non sono in grado di risponderti. Ho semplicemente riconosciuto il nome di 'Pazuzu'".
"So che Lolth è la leggendaria dea regina degli Elfi Tenebrosi mentre Aerdrie è il suo contrario, la divinità elfica della luce e del cielo" si intromette Dalris. "Se solo riuscissimo a entrare nella biblioteca della Scuola degli Arcani e parlare con qualche vecchio collega di tuo padre, forse riusciremmo a saperne di più".
Se decidi di andare alla biblioteca della Scuola degli Arcani, vai al **4**. Se invece preferisci evitare l'accademia e vuoi fare visita alla tribù degli elfi di Thayne sulle montagne, vai al **145**.

76

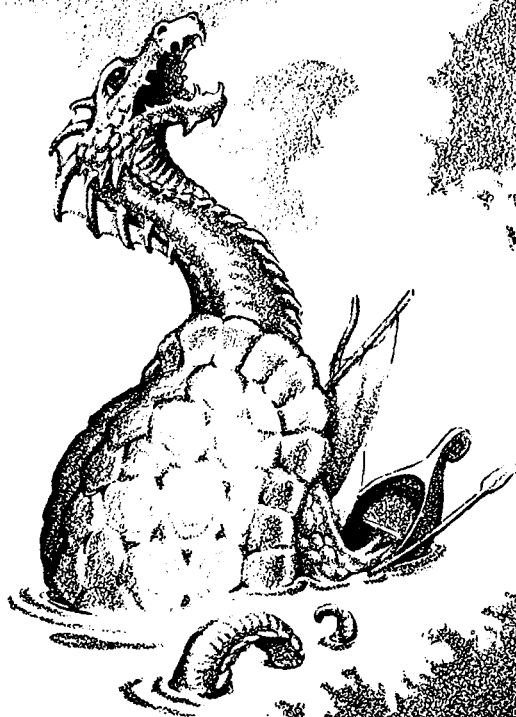
L'incantesimo Corazza è facile da formulare e richiede semplicemente un pezzo di cuoio benedetto. Prendi il necessario da una tasca del mantello e lo strofini sul palmo della mano sinistra mormorando la formula in Alto Elfico.

Mibra dogi, mibra hade;
Koton feernar chopis lade.

Il magico campo magnetico dell'incantesimo avvolge istantaneamente il tuo corpo con un *dweomer* verde chiaro difficilmente visibile nella foschia giallastra. Senti la pelle leggermente intirizzita sotto i vestiti ma sai che questo è un effetto secondario dell'incantesimo. Cancella l'incantesimo Corazza dal Foglio d'Identità.
Ti senti pronto ad affrontare la 'presenza intelligente' di cui ti ha parlato Rufyl telepaticamente e continui a procedere in mezzo alla foschia. Non riesci a distinguere il profilo del corpo di Dalris a causa della fitta nebbia, ma di tanto in tanto vedi il bagliore della sua spada.
Improvvisamente la nebbia si infittisce ed il suolo inizia a tremare! Sei paralizzato dallo spavento e adesso hai perso

completamente di vista la tua amica. Davanti a te senti un rumore sordo di passi veloci.
Rimani qui, padrone! ti consiglia Rufyl. *C'è qualcosa di terribile da affrontare nascosto nella foschia! Riesco a percepire il suo potere!*
Lo pseudodrago è così spaventato che inizi a preoccuparti per l'incolumità di Dalris. Dimentichi per una volta le arti magiche e corri in direzione del misterioso rumore, impugnando con una mano il bastone borchiato e con l'altra cercando disperatamente i magici dardi velenosi.
"Carr! C'è qualcosa di strano qui! Assomiglia a ... Santa Brigit! Aiuto!"
Riesci faticosamente a distinguere Dalris proprio quando una gigantesca mano l'afferra per la vita imprigionandole le braccia. L'enorme pugno la sta alzando in aria in mezzo ai vortici di nebbia sulfurea!
Non hai preparato nessun incantesimo, ma forse sei in grado di colpire il braccio del mostro con uno dei tuoi dardi (**170**) o con il tuo bastone magico (**188**).

77

Sposti Dalris con un gesto brusco ed afferri il pericoloso Scettro di Bhukod che ha appena ucciso il tuo amico e maestro. La potente arma magica continua a risplendere di una luce sinistra ma riesci a rimetterla dentro al fodero di pelle di olifante senza pericolo.
"Dallo a tuo padre" ordini al bardo. "Come vorrei non avere mai ritrovato questo oggetto maledetto. Combatterò Arno e le forze misteriose che ha convocato con i miei incantesimi. Non vale la pena di portare con noi lo scettro. Se Arno riuscisse ad impadronirsene, il suo potere diabolico potrebbe distruggere tutta Tikandia".
Dalris prende tra le braccia il fagotto e si avvicina alla porta. Improvvisamente si ferma e si gira per chiederti:

G. Barr

"Inizieremo la nostra missione sull'Isola di Seagate oppure a Saven?"
"Non ne sono ancora sicuro. Ho bisogno di un po' di tempo per pensarci e per preparare alcune sorprese per il Mago Arno. Troviamoci in questa stessa stanza domattina con Rufyl".
Il bardo annuisce e si allontana, apparentemente troppo sconvolto dalla tragica morte di Thayne per obiettare, come fa di solito, a qualsiasi tua affermazione che possa sembrare un ordine. Prima di andartene, ti avvicini al focolare e con aria pensierosa svuoti sulla brace la ciotola appartenuta al tuo amico elfo. Vai al **121**.

78

"Stai tranquillo, Rufyl" comandi al tuo piccolo servo. "Ho bisogno che tu diventi un drago-tartaruga e che affondi quella imbarcazione!"
Per favore, padrone! Lasciami come sono!
"Ascoltalo, Carr!" ti scongiura Dalris. "È terrorizzato dal tuo incantesimo Trasfigurazione e lo sono anch'io. Non è un semplice giochetto di prestidigitazione quello che stai cercando di fare".
"Lo so!" apostrofi il bardo con tono impaziente. "E adesso statevene buoni, tutt'e due, così mi riesce al primo tentativo. Rufyl, devo vedere il tuo profilo per concentrare su di te le mie energie. Se non hai intenzione di collaborare non ti posso assicurare gli effetti di questo incantesimo!"
Percepisci le paure del tuo servo mentre sta eseguendo i tuoi ordini e dopo alcuni secondi le squame rossastre di Rufyl diventano visibili. Guardi il minaccioso vascello nemico e distingui tutti i paladini allineati lungo la battagliola con le armi pronte. Ti liberi la mente da qualsiasi altro pensiero ed inizi a pronunciare la formula trascritta in lingua stregonesca da tuo padre.

Forze della Natura, questo io comando!
Io, Carr, Mago di Wealwood, voglio e domando
che le forme mortali di quest'essere si tramutino
in quello che io gli comunico.

Non appena inizi a pronunciare la prima frase il corpo di Rufyl si paralizza ed entra in una dimensione di vita inferiore che perdurerà fino a quando non avrai completato la formula. Nel testo trovi le indicazioni della posizione che deve assumere il soggetto dell'incantesimo; devi inoltre descrivere le caratteristiche somatiche di Rufyl e quelle che dovrà assumere a trasformazione compiuta. Speri che la tua descrizione di un drago-tartaruga sia sufficientemente precisa, dato che lo conosci solamente grazie a descrizioni lette sui libri e non ne hai mai visto uno.
Improvvisamente un gancio squarcia le assi del parapetto e si aggancia al boma del peschereccio prima che tu riesca a finire la formula. Il corpo squamoso di Rufyl inizia a tremare e a screpolarsi! Tu e Dalris vi coprite le orecchie con le mani nel vano tentativo di non sentire le urla di agonia telepatiche inviate dal piccolo pseudodrago. Il tuo servo inizia a gonfiarsi e lacerarsi, come se un'enorme creatura stesse muovendosi dentro il suo minuscolo torace nel disperato tentativo di uscire. Sulla schiena di Rufyl si forma lentamente una corazza che si allarga in maniera impressionante, costringendovi ad allontanarvi ed indietreggiare.
"Idiota!" urla Dalris. "Un drago-tartaruga adulto è molto più grande di questa nave! Avresti dovuto gettare Rufyl in mare prima di formulare l'incantesimo. Questo voleva dire Landor quando ha scritto 'mettere il soggetto nella giusta posizione'! Ci farà colare a picco!"
Hai appena ascoltato le parole del bardo quando una mostruosa pinna sbuca da sotto il drago-tartaruga inchiodandoti sul ponte! Dalris ti prende il braccio e cerca di liberarti

ma la corazza di osso esplode con un fragore assordante a causa della veloce crescita e vi uccide all'istante. Il tuo incantesimo è riuscito, ma l'unico a saperlo è Rufyl! ✠

79

Improvvisamente ti ricordi gli avvertimenti di Garn riguardanti lo Scettro di Bhukod. Se il suo racconto corrisponde al vero, i paladini anziani, benché corrotti, hanno conservato la loro capacità di usare le arti magiche dei chierici e possono scoprire facilmente la presenza dello scettro. Devi stare molto attento ed evitare di incontrarli!
Potresti chiedere a Garn di riportare lo scettro a Wealwood, nella casa di Perth, dove starebbe al sicuro e non metterebbe in pericolo l'esito della vostra missione a causa del suo potente *dweomer* (**156**). Oppure puoi portarlo con te sull'Isola di Seagate e rischiare di venire scoperto (**55**). In questo caso potrai usarlo contro le forze del male che incontrerai durante il tuo viaggio.

80

"Non voglio rischiare di essere scoperto dai poteri di Arno proprio adesso" spieghi a Dalris. "Se non sanno che ci troviamo sull'isola potremo oltrepassare i loro posti di blocco ed esplorare la Scuola degli Arcani. Ora dirigiamoci verso la costa meridionale e cerchiamo di unirci alla gente di Thayne sulle montagne".
Fai un cenno al capitano, che recepisce la tua decisione ed ordina di dirigersi verso la costa. La notte trascorre tranquilla ed è quasi giorno quando l'equipaggio getta l'ancora in una tranquilla baia, vicino ad una zona deserta della costa meridionale.
Rufyl è rimasto invisibile per l'intera traversata e ti sta inviando un'accozzaglia di pensieri confusi. Riesci a tranquillizzarlo e lo convinci a scendere nella scialuppa assie-

me a Dalris. Inizi a remare con calma nel mare leggermente mosso, diretto verso la candida spiaggia.
Raggiunta la riva nascondi la piccola imbarcazione in mezzo ad un canneto ai bordi di una pozzanghera formata dalla marea, mentre Dalris e Rufyl esplorano la zona rocciosa verso est. Individuano subito un sentiero di solito percorso da capre selvatiche e cervi. È un sentiero molto ripido che dalla spiaggia porta alle scogliere che delimitano la pianura orientale di Seagate. La tua capanna sopra il villaggio di Delmer, dalla parte opposta dell'isola, si trova sulla stessa catena di scogli. Ma ora questo territorio brullo e frastagliato ti è estraneo, e i tuoi muscoli fuori allenamento fanno fatica a risalire un sentiero che alcuni anni fa avresti percorso facilmente. Vai al **37**.

81

L'origliare telepatico di Rufyl ti convince che Garn sta dicendo effettivamente quello che pensa e sente. L'atteggiamento del paladino è onesto, a volte fino a sembrare ingenuo, e decidi di fidarti di lui e consegnargli lo Scettro di Bhukod.
"Ti credo" mormori. "Nasconderò in casa tua l'oggetto che porto sotto il mio mantello, ma dovrai sottostare ad alcune condizioni che ti potranno sembrare alquanto particolari".
"Quali sono queste condizioni?"
"Innanzi tutto la condizione più importante: devi difendere questo oggetto anche a costo della vita. Appartiene al popolo kandiano e probabilmente è l'unico oggetto che potrà salvarli dall'alleanza minacciosa di Arno con le forze del male".
"D'accordo!" esclama Garn senza esitazione. "C'è altro?"
"Se dovesse succedermi qualcosa che mi impedisca di riprendere questo oggetto, devi fare qualsiasi cosa in tuo potere per farlo avere al padre di Dalris, l'Arcidruido Perth che abita a Wealwood. Devi fare tutto ciò senza mai aprire

il fagotto, non importa quali siano le circostanze in cui ti trovi".
Il paladino ti guarda insospettito. "Perché non posso vedere cosa contiene?" chiede timidamente.
"Perché il suo smisurato potere è controllato dalla bisaccia incantata di pelle di olifante, cucita dall'Arcidruido Perth per questo scopo. Io sono l'unica persona vivente che può toccare il contenuto e rimanere vivo".
Garn guarda con solennità Dalris che si limita ad annuire con aria molto seria. Dopo un attimo di incertezza il paladino allunga la mano. "Affare fatto! Consegnami il fagotto misterioso ed io lo custodirò con tutte le mie forze!"
"Non qui!" mormora Dalris.
Una volta usciti dalla taverna segui il paladino fino ad un angolo buio e gli consegni il pacchetto avvolto nella pelle magica. "Custodiscilo bene, Garn. Il futuro di Tikandia può dipendere da questo oggetto!" Il paladino si inchina e prende tra le mani il fagotto con un gesto solenne. Nel giro di pochi attimi Garn svanisce nelle stradine oscure della città con il favoloso Scettro di Bhukod.
"Sono fiera di te, Carr" sussurra Dalris alle tue spalle.
"Come?" chiedi sorpreso. "Cosa vuoi dire?"
"È la prima volta da quando hai iniziato a studiare le arti segrete di tuo padre che in te vedo una vera e propria fiducia nel prossimo. Si può ancora sperare per te, Mago Delling!"
Cerchi di pensare ad una risposta adatta, ma il bardo ti sorride e ti abbraccia riconoscente. Questo gesto affettuoso da parte sua ti coglie di sorpresa e ti riempie di gioia. Aspettate in silenzio il ritorno di Garn perché insieme dovete dirigervi verso l'entrata segreta della cattedrale.
Che strani pensieri state facendo voi due! esclama divertito il piccolo Rufyl. *Sono così diversi ma c'è qualcosa in comune! Il padrone spera veramente che Dalris ...*
"Sta' zitto!" mormori allo pseudodrago invisibile. "Sta'

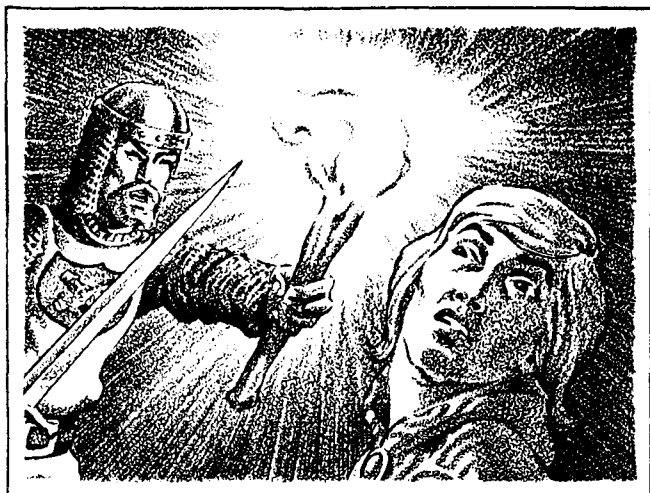
lontano con il tuo muso squamoso dai nostri pensieri, per un po'!"
Dalris appare stupita ed incuriosita da questo accesso di nervosismo. Sta per dire qualcosa ma Garn riappare nell'oscurità e vi fa cenno di seguirlo. Il bardo si allontana facendo dondolare il suo codino e si avvicina lentamente al paladino.
"Forza, camaleonte impiccione!" ordini al tuo servo mentre ti incammini dietro ai tuoi compagni. Vai al **108**.

82

Una vampata di fuoco si sprigiona dalle punte delle dita. Con uno sforzo di concentrazione dirigi il potente fascio incandescente contro il cavaliere, che stramazza al suolo. Il muscoloso destriero indietreggia terrorizzato ma fortunatamente non ti attacca. Dopo alcuni secondi di indecisione si gira e si dirige al galoppo verso la città di Saven.
"Maghi!" esclama il cavaliere più giovane mentre tenta di raggiungere Dalris in mezzo al sentiero. L'agile bardo sfrutta la sua agilità di ladro per schivare la lancia appuntita e approfitta dell'irruenza del nemico per ferire il giovane paladino alla gamba.
La forza del suo attacco sbalordisce l'inesperto cavaliere, che ancora non sa che sottovalutare il nemico a volte può essere fatale. Sfruttando la sua agilità Dalris scivola sotto il destriero e colpisce duramente anche l'altro fianco del cavaliere. Rimani ad osservare il codino nero come l'ebano del bardo danzare nella polvere alzata dal violento combattimento, mentre il suo agile corpo si muove con la grazia di un'acrobata.
Improvvisamente il destriero sbarra gli occhi, nitrisce selvaggiamente ed inizia a vacillare sulle zampe posteriori. Nel giro di pochi secondi l'animale si accascia al suolo, paralizzato dal veleno di Rufyl. Il suo pesante corpo trasci-

na con sé anche il cavaliere, inchiodandolo a terra sotto le zampe ormai prive di forza.
"Andiamo!" gridi ai tuoi compagni. "Dobbiamo raggiungere Saven prima che si riprendano e possano dare l'allarme!"
Sottrai 2 punti dal tuo Carisma, perché i due cavalieri ormai sanno chi siete e sicuramente verranno aumentati i controlli in città. Vai al **100**.

83

"*Trope gahn!*"
La formula magica echeggia nello stretto vicolo. Il bastone magico si illumina di un'aura rosata che spaventa i tre guerrieri. Quando si riprendono dalla sorpresa il bastone ha raddoppiato la sua lunghezza e hai già fracassato la fronte del paladino più anziano, che cade pesantemente a terra privo di vita lasciando i due paladini più giovani ed inesperti in preda al panico più completo. Si preparano a combattere spostando le loro torce e sfoderando le spade.
Quello alla tua destra avanza e ti punta la torcia contro il viso, obbligandoti ad indietreggiare fino alla parete di pietra. Hai un attimo di distrazione, e l'altro ti sferra un colpo al torace con la spada. Fortunatamente percepisci il suo movimento in tempo per schivarlo, ma vai a sbattere con il fianco contro la parete. I due paladini si guardano soddisfatti perché hanno scoperto il modo per sconfiggerti.
"Ah!" urla quello di sinistra cercando di colpirti il viso con la spada. Pari il colpo con il bastone ma a fatica riesci a schivare la torcia dell'altro uomo.
Improvvisamente il paladino più giovane urla, lasciando cadere la spada e la torcia. Dopo alcuni secondi ruzzola a terra in preda a forti convulsioni che lo porteranno in breve tempo alla morte. La coda velenosa di Rufyl ha colpito di nuovo!

Era ora! esclami mentalmente al tuo servo. Sfrutti la distrazione momentanea dell'altro guerriero e lo colpisci al collo con il bastone. Cade in ginocchio meravigliato e confuso. Prima che abbia tempo di chiamare aiuto gli dai il colpo di grazia fracassandogli il cranio.
Andiamo via di qui! comandi al tuo pseudodrago. Osservi il profilo semi-invisibile di Rufyl mentre saltella in mezzo ai cadaveri dei paladini con le piccole ali goffamente aperte. Nonostante il dolore lancinante al fianco prosegui lungo le strade buie di Saven. Sottrai due punti dall'Energia Vitale e vai al **174**.

84

Prendi la fiala di sabbia stregata dalla tasca e ne getti subito un pizzico negli enormi occhi del roc.
"*Shhhh!*" sussurri avvicinando alle palpebre le stesse dita con le quali hai preso la sabbia.
Il lungo becco del gigantesco roc si apre per emettere un

lungo stridio assordante, ma le sue palpebre ora si stanno chiudendo lentamente. Forse ciò è dovuto al tuo incantesimo, oppure il terribile uccello ha intenzione di giocare con il suo pranzo.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 23 o più, vai al **39**. Se invece è minore, vai al **211**.

85

"Thayne è morto per proteggere il suo popolo ed il nostro dalle forze malvagie che il tuo avversario ha liberato su questo territorio" esclama Dalris in preda alla rabbia, allontanandosi. "Dobbiamo fare qualcosa!"
"E lo faremo!" ribatti deciso mentre afferri il pericolosissimo Scettro di Bhukod. Non appena lo tocchi la potente arma magica risplende di una luce sinistra, ma l'aura svanisce quando la infili nel suo fodero di pelle di olifante.
"Visto che non conosciamo la potenza delle forze magiche scoperte da Arno penso che sarebbe più sicuro se portassimo lo scettro con noi" suggerisci a Dalris. "Dovremmo assicurarci che nessuno se ne impossessi, nel caso che i suoi poteri magici siano svaniti".
"Da dove iniziamo?" chiede il bardo. "Qui sul continente a Saven oppure a Seagate, alla Scuola degli Arcani?"
"Non sono ancora sicuro. Ho bisogno di tempo per pensarci e per preparare i miei incantesimi per la missione. Potresti pregare i tuoi dei perché ci assistano in questa dura prova. Perché non cerchi anche Rufyl e gli racconti cosa è successo?"
Dalris annuisce e guarda verso la porta chiusa della cappella dell'arcidruido. Da quel posto sacro e misterioso proviene un mormorio monotono e basso ed un profumo di erbe esotiche bruciate. "Forse mio padre è in grado di salvare Thayne" sussurra Dalris con un filo di voce.
Il forte ottimismo del druido a volte ti turba. Infili lo Scettro di Bhukod nella cintura e ti dirigi verso la tua abitazione,

per prendere l'equipaggiamento necessario per questa spedizione pericolosa.
Annota lo Scettro di Bhukod sul tuo Foglio d'Identità e vai al **121**.

86

La gigantesca creatura sorvola la costa meridionale della tua terra natìa, dove le montagne si ergono a picco sul mare. Non eri mai passato in questa zona frastagliata ed ora capisci perché nessuno abbia mai tentato di stabilirsi a sud, in un luogo così inospitale. Le montagne di questa zona sono ancora più alte e ripide di quelle che circondavano il villaggio dove abitavi con tua madre.
Rufyl grida, appena riconosce istintivamente il territorio del suo nido. Inizi ad essere seriamente preoccupato man mano che il volatile si avvicina alle scogliere di Seagate. Sui picchi più alti ed inaccessibili vedi enormi mucchi di sterpi e rami secchi sparsi qua e là.
"Hai visto laggiù?" urla improvvisamente Dalris. "Alla nostra sinistra, proprio lì sotto, sul bordo di quello scoglio. C'è un altro roc!"
Guardi nella direzione indicata dal bardo e scorgi una gigantesca creatura che si sta nascondendo dietro un cumulo di tronchi. "Questa è la loro casa!" urli. "Ci ha portato nel suo nido e questo posto pullula di roc affamati!"
Il tuo servo inizia a rallentare con energici colpi d'ala per prepararsi ad atterrare in una tana vuota.
"Tieniti pronta, Dalris! Dovrà mollarci prima di toccare terra!"
Nella tua testa hai un turbinio di pensieri, perché non sai come affrontare questo pericoloso mostro con le tue arti magiche. Preferiresti usare un incantesimo innocuo come Sonno (**84**) oppure Luce (**187**) in modo da non fare male a Rufyl, ma non sai se simili incantesimi funzioneranno su uno pseudodrago trasformato in roc. Se l'enorme volatile

dovesse attaccare, sicuramente l'incantesimo Fiamme Digitali (**209**) lo spaventerebbe abbastanza da lasciarti il tempo sufficiente per scappare. Per annullare l'incantesimo Trasfigurazione potresti usare l'incantesimo Anti Magia (**151**).
Gli artigli del pauroso volatile si aprono improvvisamente lasciandovi cadere sopra un mucchio di sterpi e legna secca. Il corpo imponente e piumato del roc oscura il sole che sta tramontando, mentre si sistema nel suo nido. Non stacca un secondo gli occhi da voi due, come se stesse decidendo se mangiarvi adesso o più tardi.
Cancella l'incantesimo che hai scelto dal Foglio d'Identità e poi vai al paragrafo indicato.

87

A causa della forte emozione hai un attimo di distrazione, e pronunci male le prime due parole dell'ultima riga della formula. Ti rendi conto che un simile sbaglio potrebbe essere fatale quando si tratta di arti magiche avanzate. In preda al panico chiudi velocemente il libro e ti concentri su un incantesimo offensivo che conosci alla perfezione, come Fiamme Digitali (**51**), Sonno (**94**), Colpo Magico (**176**), Sfera di Fuoco (**201**) e Saetta (**195**).
Cancella l'incantesimo scelto dal Foglio d'Identità e vai al paragrafo indicato.

88

Dalris socchiude gli occhi e guarda attraverso lo spioncino. "I guerrieri si stanno muovendo!" sussurra inquieta. "Sembra che stiano per perquisire la cattedrale! Dobbiamo fare in fretta!"
Devi decidere velocemente se vuoi attaccare Arno formulando uno dei tuoi più potenti incantesimi offensivi come Fiamme Digitali, Colpo Magico, Sfera di Fuoco, Saetta; oppure se vuoi sfruttare il vantaggio di un attacco a sorpre-

sa in modo da poter usare un incantesimo difensivo come Corazza, Protezione oppure Ali.
Scegli un incantesimo offensivo che non hai mai usato OPPURE un incantesimo difensivo tra quelli elencati. Vai al **34**.

89

Sul viso abbronzato e liscio del cavaliere si dipinge un sorriso quando nota il tuo stupore. Anche Dalris rimane in silenzio.
"Sembrate sbalorditi dal fatto che io sia a conoscenza dei vostri incantesimi minori. Non dovevate darvi pena di nascondere queste cose ad un paladino che è in grado di usare il Rivela Incantesimi. Inoltre percepisco che non siete persone malvagie!" aggiunge il cavaliere con una voce soave. "E questo fa di voi, assieme al sottoscritto, una eccezione in tutta Saven in questi tempi. Ringraziate gli dei che sono stato io a scoprire le vostre capacità e non uno dei miei ex-colleghi".
Le sue parole corrispondono ai suoi pensieri, padrone ti assicura Rufyl telepaticamente. *Credo che stia dicendo la verità!*
L'analisi telepatica dello pseudodrago sembra convincerti dell'onestà del paladino; ma hai visto e sentito parlare molto del male che i Cavalieri del Sacro Dyan stanno facendo in queste terre, per accettare qualsiasi affermazione da uno straniero che non hai mai incontrato prima d'ora.

"Come ti chiami, cavaliere?" chiedi. "Appartieni alle cosiddette 'Sante Guardie'?"
Il guerriero fa cenno alla ragazza della taverna perché porti dell'altro vino, ed aspetta che venga servito prima di iniziare una delle storie più strane che tu abbia mai sentito. Vai al **154**.

90

Mentre l'inquietante vascello si sta avvicinando vedi numerosi cavalieri, con l'armatura dell'Ordine, assieparsi lungo la battagliola con le spade sfoderate, pronti ad abbordare la vostra imbarcazione. Riesci a contare una trentina di uomini armati fino ai denti pronti a distruggere la vostra barca al primo segno di provocazione. Riesamini mentalmente l'elenco dei tuoi incantesimi per vedere quale più si addice alla gravità della situazione.
Il problema è questo: vuoi attaccare i soldati con i tuoi poteri magici (**12**) oppure vuoi usare un incantesimo con il quale puoi controllare le loro reazioni senza fare uso della violenza (**43**)?

91

"Andatevene!" mugugna la guardia con atteggiamento scontroso. "Questa è una funzione riservata ai fedeli che si sono consacrati al servizio del Grande Signore Pazuzu!"
"Pazuzu? Chi è questo Pazuzu?" sbotta Dalris incapace di trattenere la sorpresa.
"Andate via, mascalzoni kandiani ignoranti!" "Fatevi in là, blasfemi!" I pellegrini inferociti vi si stringono intorno e le guardie della cattedrale non fanno nulla per fermarli. Gomiti e ginocchia percuotono le tue membra doloranti per il lungo e faticoso viaggio.
Faremmo meglio ad andarcene prima che scoprano chi siamo veramente, padrone. Stanno già pensando di linciarci! Rufyl non deve ripetere due volte il suo avvertimento.

Dalris si aggrappa al tuo braccio, ed insieme vi fate largo in mezzo alla folla di fanatici fedeli del signore Pazuzu. Quando riuscite a raggiungere un posto tranquillo lontano da quella marmaglia vi accorgete di essere pieni di contusioni e di graffi. Sottrai 1 punto dalla tua Energia Vitale.
Ti appoggi ad un edificio fatiscente e rimani a guardare senza parole la folla tumultuosa che entra nella cattedrale. Poco lontano scorgi una figura nella penombra: è da un pezzo che sta immobile a osservare le porte della cattedrale. Ad un tratto si gira ed inizia ad attraversare la strada dirigendosi verso di voi. Questa non ci voleva! Tendi i muscoli e ti prepari ad attaccare lo sconosciuto con il tuo bastone borchiato, ma dopo alcuni passi lo straniero si ferma.
"Non usate le armi contro di me, voi due. Non voglio farvi del male. Ho visto cosa vi hanno fatto davanti alla cattedrale e vorrei riparare, se posso, alla scortesia e medicare le vostre ferite. Sono un paladino al servizio del Sacro Dyan, e mi rincresce vedere il comportamento villano ed irrispettoso di questa gente nei confronti del luogo santo e di fedeli come voi".
Il volto dell'uomo è protetto dall'oscurità. Guardi Dalris che sembra altrettanto confusa. *Percepisco che quest'uomo vi sospetta e sta cercando di vedere se siete nemici* suggerisce Rufyl.
Non è l'unico ad essere sospettoso pensi. Lasci che questo paladino ripari ai danni causati dalla folla (**124**) oppure lo inviti ad andarsene (**175**)?

92

Il lugubre profilo della Scuola delle Scienze Arcane fondata da tuo padre prima della tua nascita si distingue nitidamente nella tetra alba. Le sue alte torri sorvegliavano il porto di Freeton e tutto il confine tikandiano, nel periodo

d'oro dei pirati e dei contrabbandieri. L'unica via d'accesso alla scuola fortificata è avvolta nella più assoluta oscurità. "Come credi di riuscire ad entrare, Carr?" chiede Dalris con un filo di voce. "Ci presentiamo alla porta principale oppure entriamo senza farci vedere?"

Perdonami, padrone aggiunge Rufyl, *ma non avevi detto che, secondo le informazioni di Thayne, Arno si è impossessato della Scuola degli Arcani? Non è probabile che le cose siano un po' cambiate sotto la sua direzione?*

"In una scuola di magia" aggiungi scuotendo la testa, "c'è sempre qualcuno ad un livello più avanzato capace di tenere la situazione sotto controllo. Impari a rispettare i poteri dei tuoi colleghi anche se il loro livello è inferiore al tuo".

Rufyl sembra confuso. Lo pseudodrago a volte trova difficile seguire le macchinazioni tortuose degli umani.

"Carr sta semplicemente dicendo che i maghi come lui sono troppo maledettamente indipendenti per assoggettarsi all'autorità di qualcun altro" aggiunge Dalris ridacchiando.

Senti Rufyl sospirare profondamente.

Se sei arrivato alla Scuola degli Arcani direttamente da Wealwood, vai al **110**. Se invece sei arrivato direttamente da Saven, vai al **45**. Se arrivi da Delmer, vai al **23**.

93

"*Sesolom!*" mormori velocemente, formulando così l'incantesimo Paralisi contro lo sfortunato paladino.

Il corpo dell'anziano guerriero si immobilizza istantaneamente mentre Dalris rimane a guardare sbalordita la tua opera di magia.

"Niente male per un mago tribale!" riflette a voce alta. "Quanto durerà?"

"Parecchie ore almeno!"

"Beh, meglio di niente!" puntualizza. "Dovremmo essere già arrivati a Saven per allora!"

Il bardo si è già allontanato a lunghi passi in direzione di Saven quando riesci a fare ricomparire il fedele Rufyl. Sottrai un punto dal tuo Carisma, perché quando il paladino si sveglierà dalla paralisi magica darà l'allarme ed i controlli saranno maggiori. Vai al **100**.

94

Ti avvicini velocemente all'enorme mano che tiene prigioniera Dalris, e lanci in direzione del polso una manciata di sabbia dalla fiala che tenevi nascosta sotto il mantello.
"*Shhhhhh!*" mormori lentamente sperando che l'incantesimo Sonno abbia qualche effetto su una creatura così enorme.
I granelli di sabbia magica colpiscono il braccio glabro del mostro e si trasformano istantaneamente in gocce d'acqua! La mano continua a sollevare Dalris, ormai in preda al panico. Nonostante la nebbia, adesso inizi a distinguerla in lontananza. Vai al **119**.

95

All'alba Dalris e Rufyl ti stanno aspettando davanti alla spaziosa dimora di Perth.
"Mio padre sta ancora pregando sul corpo di Thayne" ti informa non appena ti scorge da lontano. "È un buon segno, perché avrebbe già lasciato perdere se avesse visto che non c'era più nessuna speranza di salvarlo. Hai organizzato la nostra missione?"
"Se Arno si trova a Saven come ci ha detto Thayne, è proprio da lì che dovremmo iniziare" spieghi ai tuoi amici. "Qualunque sia l'origine delle forze malefiche che adopera per manipolare la volontà dei paladini dell'Arcichierico, esse saranno meno forti a Saven che sull'Isola di Seagate, dove se ne è impossessato".
"Quale pensi sia quest'origine?" ti chiede Dalris con gli occhi brillanti dall'agitazione. Benché ti rivolga spesso

delle espressioni pungenti, Dalris si interessa moltissimo delle arti magiche.
"Non ne sono affatto sicuro. Devo vedere gli effetti della sua magia sui paladini prima di capirne l'esatta origine. Potremmo intrufolarci tra i Cavalieri di Dyan così ci faremo un'idea precisa delle capacità di Arno!"
Perché lasciamo l'accampamento?
La domanda di Rufyl spazza via ogni altro pensiero nella tua mente e ciò vuol dire che il tuo servo è molto agitato. Le squame dello pseudodrago sono più rosse del solito: sembra più che mai un drago in miniatura, anche se sai bene che non è altro che una reazione emotiva passeggera.
"C'è qualcosa che non va?" chiedi rivolto a Dalris. "Pensavo che gli sarebbe piaciuto cambiare ambiente".
Non considero le città degli uomini degli 'ambienti', padrone. La mia razza preferisce luoghi meno congestionati.
Il tono della risposta del tuo piccolo pseudodrago è alquanto petulante, come se si sentisse offeso dalla tua intenzione di portarlo a Saven.
"Tu sei nata qui" prosegui il discorso con Dalris, ignorando le reazioni di Rufyl. "Qual è la strada migliore per Saven?"
Il bardo si accovaccia e traccia un disegno della zona intorno a Wealwood con due sentieri, uno che segue la costa ed uno più diretto.
"Questa è la strada principale che porta direttamente in città" spiega indicando il percorso più breve, "e questi sono i vari sentieri che costeggiano il litorale. La strada sarebbe la più celere; ma probabilmente i paladini la stanno sorvegliando, e se in qualche modo sono sotto il controllo di Arno correremmo grossi rischi".
"Il sentiero sulla costa non passa forse per la Palude Sulfurea?" chiedi a Dalris indicando una zona che dista alcuni chilometri da Wealwood. La Palude Sulfurea è una vasta landa desolata che si estende lungo la costa, e si racconta

che sia la tana di giganteschi mostri la cui origine risale probabilmente alla notte dei tempi.
"Sì" risponde veloce, "ma se vuoi prendere quel sentiero possiamo deviare per evitare la Palude Sulfurea ed arrivare sulla strada principale in meno di un'ora al massimo".
Qualsiasi posto è meglio della Palude Sulfurea! L'improvviso pensiero terrorizzato di Rufyl ti paralizza momentaneamente la mente. *Ci sono stato una sola volta con Landor e non ho affatto voglia di ritornarci!*
"Sta' tranquillo, Rufyl" lo rassicuri con voce pacata. "Se decidiamo di prendere il sentiero lungo la costa eviteremo di sicuro quella terribile zona".
"C'è un altro sistema" continua il bardo con aria pensierosa. "Potremmo chiedere ad alcuni nostri amici pescatori di portarci fino al porto di Saven con le loro imbarcazioni".
Sei consapevole del fatto che, se Arno è effettivamente padrone di Saven, entrare in città sarà difficile quanto confrontarsi con lui in persona. Se decidi di entrare a Saven per il porto, vai al **113**. Se intendi percorrere la via costiera attraversando le foreste, vai al **14**. Se invece preferisci prendere la via più veloce, sulla strada principale, vai al **42**.

96

Aguzzi lo sguardo per vedere in mezzo alla foschia: sfortunatamente si sta facendo sempre più fitta! Nonostante i consigli di Rufyl, hai deciso di risparmiare i tuoi incantesimi finché non sei sicuro della natura del pericolo che vi minaccia. Con la mano destra impugni il bastone borchiato mentre con la sinistra cerchi un dardo avvelenato.
Il manto di nebbia sulfurea ha completamente cancellato la luce del sole: a causa di ciò sul terreno non cresce nemmeno un filo di erba o un po' di muschio. Stai attraversando una zona particolarmente umida e la puzza di marcio e di muffa si aggiunge a quella dello zolfo. Con la spada in pugno Dalris avanza di alcuni passi, ma perdi subito di vista la

sagoma del suo corpo flessuoso in mezzo ai vortici di nebbia giallastra.
STA ARRIVANDO! ATTENTA, DALRIS!
L'urlo telepatico di Rufyl arriva proprio nel momento in cui vedi il corpo di Dalris afferrato da una gigantesca mano che le immobilizza entrambe le braccia! Il lungo codino nero di Dalris sbatte contro le enormi dita che la stanno trascinando nella fitta coltre di nebbia.
Vuoi colpire la mostruosa mano con il bastone magico (**188**) oppure con uno dei tuoi dardi avvelenati (**170**)?

97

Con una mossa veloce infili la mano sotto il mantello alla ricerca della piccola compressa di guano di pipistrello e zolfo necessaria per l'incantesimo Sfera di Fuoco. Tenendola stretta nel pugno destro alzi il braccio contro i cavalieri che si stanno avvicinando minacciosamente e mormori "Venti iarde" in Alto Elfico per determinare il raggio d'azione del *dweomer*.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 23 o più, vai al **182**. Se è inferiore, vai al **63**.

98

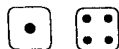
"Lascia che io resti a guidare la resistenza sulla terraferma" riprende Garn con veemenza. "Non ci sono molte Sante Guardie che hanno sfidato l'editto dell'Arcichierico, ma le poche che l'hanno fatto si sono impegnate a distruggere questa minaccia straniera. So come mettermi in contatto con loro, ed insieme organizzeremo la lotta contro Arno e contro la sua legione di paladini corrotti".
"Avrai bisogno di una base operativa" lo interrompe Dalris, "come pure di alleati fedeli. Mio padre potrà fornirti entrambe le cose. Il popolo kandiano è gente combattiva ed orgogliosa e difenderemo la nostra terra anche con la vita. Come ospiti dell'Arcidruido, tu ed i tuoi amici avrete tutta Wealwood come accampamento protetto contro l'esercito di Arno".
"Andrò subito da tuo padre!" esclama Garn. "Ma prima di partire, Carr, organizzerò io la tua traversata del Passo dei Pirati con un marinaio mio amico, se vuoi. Puoi partire subito per l'Isola di Seagate".
Se qualche ora fa Garn ha nascosto lo Scettro di Bhukod, vai al **79**. Altrimenti vai al **106**.

99

Ti aggrappi con la forza della disperazione agli artigli del mostro, benché essi formino una gabbia abbastanza sicura per la traversata che dovete fare. Protetto dall'imponente corpo piumato del roc - o forse sarebbe meglio dire di Rufyl - sei al riparo dal vento prodotto dalle sue enormi ali.
"Non sta volando verso la terraferma! Si sta dirigendo verso meridione, verso l'Isola di Seagate!"
Il grido angosciato di Dalris proviene dall'altra zampa. Non riesci a vederla ma distingui la sua voce in mezzo al frastuono del battito delle ali. Improvvisamente capisci perché Rufyl sta volando verso l'isola rocciosa, e la scoperta ti terrorizza. L'unico luogo conosciuto in tutta Tikan-

dia dove nidificano i roc si trova proprio sui frastagliati altipiani dell'Isola di Seagate. L'intelligenza di Rufyl deve essere stata modificata dall'incantesimo, ed in essa ora predomina l'istinto di un vero roc!
"Ci sta portando nella sua tana!" gridi a Dalris. "Dobbiamo farci mollare a terra prima che arrivi laggiù! Riesci a parlare con lui?"
"Posso provare" urla di rimando il bardo, "ma potrebbe essere molto pericoloso. Se l'intelligenza di Rufyl è stata rovinata dal tuo incantesimo si corre il rischio che non capisca quello che gli dico, e che ci lasci cadere in mare. Ci conviene aspettare che atterri sull'isola".
Se vuoi che Dalris usi le sue capacità di druido per mettersi in comunicazione con il roc, vai al **166**. Se invece preferisci aspettare che il roc tocchi terra, vai al **15**.

100

Dalris vi conduce velocemente lungo le strade ormai buie di Saven attraversando vicoli e scorciatoie che solo un ladro provetto conosce. Parecchie volte durante l'inquietante passeggiata notturna noti delle ombre che si muovono in un modo strano e preoccupante: vorresti avere un paio d'occhi anche sulla nuca! Ma ogni volta che si verifica questo fenomeno il bardo sussurra alcune parole in una lingua che non conosci e le ombre svaniscono magicamente.
"Non percorrere mai queste scorciatoie se non conosci il gergo della malavita!" mormora Dalris quando ti decidi a chiedere il perché di questo fenomeno. "Non esiste l'onore tra i ladri, ma ne conservano a sufficienza da non uccidersi tra di loro senza una ragione valida".
Ormai l'oscurità della notte ha avvolto completamente la città quando raggiungete la meta. Dalris indica qualcosa davanti a voi.
"Quella è la parte posteriore della cattedrale!" sussurra.
Vedi solamente un'enorme parete di pietra che circonda un

intero quartiere. Dietro le mura distingui una delle enormi guglie della più antica chiesa della setta degli Arcichierici. "C'è una taverna dove possiamo riposarci un po' e cercare di scoprire se Arno si trova qui?" chiedi.
"Perché non tentiamo di entrare nella cattedrale dalla porta principale, fingendoci pellegrini provenienti dagli altipiani kandiani (**67**)?" suggerisce Dalris. "Però hai ragione, se chiediamo informazioni prima di entrare potremmo scoprire più in fretta dove si trova Arno in questo momento (**127**). Cosa vuoi fare?"

101

Decidi di usare uno dei tuoi incantesimi più potenti contro i paladini nemici. Dalle magiche tasche del tuo ampio mantello estrai la piccola bacchetta di cristallo ed il pezzo di pelle di coniglio necessari per formulare l'incantesimo Saetta. Punti la bacchetta contro un cavaliere e poi contro l'altro mormorando: "*Slikkit!*"
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 23 o più, vai al **105**. Se è inferiore, vai al **63**.

102

Ripensi con angoscia al racconto di Thayne sulle forze maligne che stanno invadendo tutta Tikandia, mentre avanzi nella nebbia pungente. Cerchi disperatamente in una delle tasche stregate del tuo mantello la piccola fiala di polvere di ferro e argento necessaria per l'incantesimo Protezione. Quando la trovi ti fermi di scatto, tracci un cerchio attorno ai tuoi piedi con la polvere e ti concentri con tutte le forze sulla formula magica.
"*Lastus, lastus, lastus! Horal joo lastus!*"
L'odore pungente della foschia svanisce, mentre una sfera di energia magica spazza via i fumi nocivi attorno alla tua persona e forma uno schermo protettivo trasparente ma luminoso. Ti allontani dal cerchio ma l'aura magica conti-

nua a seguirti: sembri un vero e proprio falò umano in mezzo ai vapori mefitici della palude. Ricordati di cancellare l'incantesimo Protezione dal Foglio d'Identità.
Padrone! Dalris è in pericolo! Il pensiero disperato di Rufyl dissipa gli effetti dell'incantesimo dalla tua mente.
"Dalris!" urli nella nebbia. "Dove sei?"
"Aiuto, Carr! Aiutami!"
Corri in direzione della voce ma scivoli sul terreno limaccioso. Improvvisamente vedi Dalris che si dimena nel disperato tentativo di liberarsi da una gigantesca mano che l'ha afferrata per la vita e la sta alzando da terra. Acceleri la corsa nella speranza che le dita mostruose lascino la tua amica. Se vuoi colpire la mano con il bastone magico, vai al **188**. Se invece preferisci usare i dardi avvelenati, vai al **170**.

103

"Temo che lo Scettro di Bhukod non sia la soluzione dei nostri problemi" mormori dopo alcuni attimi di esitazione.
"Cosa vuoi dire?" chiede Thayne sbigottito. L'elfo mago sta bevendo la terza ciotola di tonico kandiano ed il suo viso è congestionato dall'alcool e dall'agitazione.
"Mi sarà più facile spiegare se vi do una dimostrazione pratica. Perth, per favore, vammi a prendere lo scettro!"
L'Arcidruido appare confuso dalle tue parole, ma si alza e si dirige verso una porticina che conduce nella sua cappella privata. Nel giro di pochi minuti Perth è di ritorno e ti consegna un lungo fagotto di cuoio.
"L'involucro di questo pacchetto è ricavato dalla pelle conciata di un olifante sacro" spiega l'Arcidruido. "Annulla i poteri magici dello scettro fintanto che esso rimane chiuso. Chiunque potrebbe prenderlo in mano senza correre nessun rischio quando è conservato nel suo fodero, ma i suoi poteri vengono attivati istantaneamente nel momento in cui il fodero viene tolto".

Annuisci mentre lo prendi in mano: lentamente sciogli il cordino ed estrai lo scettro dal fodero. Non appena lo impugni lo scettro sprigiona un'aura di luce biancastra, che svanisce non appena lo appoggi in mezzo al tavolo. I tuoi compagni rimangono a bocca aperta al vedere la bellezza dell'antica bacchetta magica dei re maghi di Bhukod.
Il famoso oggetto è fatto di argento ed oro puro, con tre enormi sfere a forma di perla incastonate nell'estremità superiore ed una fila di simboli cesellati a spirale lungo l'impugnatura. Tuo padre è riuscito a domare i suoi immensi poteri: solo lui o tu, suo unico erede, siete in grado di impugnare lo Scettro di Bhukod contro i vostri avversari. Lo scettro assorbe e riflette qualsiasi tipo di incantesimo formulato contro chi lo impugna, ma se qualcuno non appartenente alla famiglia di Landor dovesse impugnarlo lo scettro assorbirebbe la sua energia vitale uccidendolo all'istante.
"Fino a pochi mesi fa non riuscivo a capire il significato dei glifi cesellati" spieghi ai tuoi amici. "In seguito ho appreso da Rufyl che mio padre li aveva incisi quando era riuscito a controllare i poteri dello scettro avvolgendolo nel fodero".
"È una storia interessante" si intromette Dalris, "ma che cosa c'entra con la possibilità di affrontare Arno?"
"Ci sto arrivando. Partendo dal presupposto che l'iscrizione fosse scritta con uno dei codici segreti di mio padre, finalmente sono stato in grado di decifrarli. Ho scoperto allora che l'incantesimo dello scettro viene attivato solamente trenta volte e che tali cariche non possono venire ripristinate".
"Cosa stai dicendo?" chiede Thayne con voce impastata. Ormai la potente bevanda inizia ad avere il suo effetto inebriante.
"Credo che Carr voglia dire che un giorno i poteri magici dello scettro possono finire e che chiunque, buono o mal-

vagio, potrà usare lo Scettro di Bhukod!" sussurra Dalris emozionata.

Annuisci pensieroso. "Dalris ha ragione. Quando le trenta cariche sono consumate chiunque può approfittare degli illimitati poteri dello scettro! Non sono in grado di sapere quante volte la magia protettiva dello scettro è stata già usata prima del ritrovamento. Per questo motivo non dovremmo essere così ansiosi di usarlo, se non quando vale veramente la pena di rischiare. Credo che sarebbe più utile definire un altro piano per sconfiggere Arno, e considerare invece lo scettro come ultima arma da usare quando qualsiasi altro espediente sia fallito".

Thayne balza in piedi, con il viso in preda a un'ira furibonda e ai fumi dell'alcool. "Bah! Lo scettro è l'unica arma che può salvare Tikandia dalla tirannia di Arno! Se non hai il coraggio di usarlo, lo brandirò io contro di lui!"

"NON FARLO, THAYNE!" urla Dalris disperata, ma è troppo tardi. L'elfo mezzo ubriaco si protende in avanti ed afferra l'impugnatura lucente dello scettro prima che qualcuno riesca a fermarlo. Non appena la sua mano sfiora l'arma stregata un'esplosione di luce abbagliante illumina l'intera stanza. Quando il potente *dweomer* svanisce vedi il corpo senza vita di Thayne scomposto lungo il tavolo, le sue dita vicine alla bacchetta fatale ed il suo sguardo spento fisso al soffitto.

"Afferrategli le caviglie!" ordina l'Arcidruido Perth. "Se il suo spirito si attarda a lasciare il corpo, forse riuscirò a salvarlo!"

Non riesci a muovere un dito, sconvolto dalla morte improvvisa del tuo vecchio amico e maestro. Mentre Perth ed il suo aiutante trasportano il corpo esanime di Thayne nella cappella privata dell'Arcidruido, vieni distratto dai singhiozzi di Dalris. Ti avvicini e la abbracci nel tentativo di consolarla.

Le forze malvagie di Arno sono arrivate fino a Wealwood

e hanno già mietuto la vita di un amico, pensi, mentre una sensazione di profonda angoscia ti attanaglia la gola.
Se hai cambiato idea e vuoi portare con te lo Scettro di Bhukod per affrontare Arno, vai all'**85**. Se invece pensi che sarebbe più saggio lasciare la potente bacchetta presso l'abitazione di Perth fino al momento in cui sarai sicuro che ne avrai bisogno, vai al **77**.

104

Quattro sfere di energia pura si formano sulla punta delle tue dita e vanno a colpire i due paladini. Le sfere magiche colpiscono i loro bersagli con una precisione infallibile ed esplodono con un fragore assordante. Quando il fumo si dirada vedi i due cavalieri stesi a terra, anneriti e grondanti sangue dall'enorme squarcio prodotto nelle loro corazze. I destrieri, ormai privi di cavalieri e spaventati dall'esplosione magica, si allontanano al galoppo verso Saven.
"Se qualcuno trova i loro corpi" mediti pensieroso a voce alta, "le Sante Guardie del Sacro Dyan daranno l'allarme e controlleranno ogni straniero che incontreranno per strada. Dobbiamo arrivare in città il più presto possibile e fare in modo che non ci incontrino!"
Sottrai un punto dal tuo Carisma a causa dei controlli che ben presto i paladini inizieranno a fare. Vai al **100**.

105

Nel momento in cui pronunci l'ultima sillaba della formula magica un unico fascio di energia scaturisce dall'estremità della bacchetta di cristallo. A metà strada tra te e i cavalieri il fulmine magico si divide in due, il primo diretto verso il cavaliere anziano e l'altro verso quello più giovane.
Un forte odore di ozono riempie l'aria, proprio come se si stesse avvicinando una vera tempesta. Le due saette colpiscono i due uomini in pieno torace sbalzandoli dalle loro selle e riducendoli in un mucchio di cenere fumante.

Contemporaneamente un'esplosione simile ad un tuono ti assorda e spaventa i cavalli, che scappano al galoppo verso Saven.

Un incantesimo veramente eccellente! esclama telepaticamente Rufyl. *Tuo padre non sarebbe riuscito a fare di meglio!*

"Non era affatto 'eccellente', rettile assetato di sangue!" Dalris apostrofa il tuo servo con veemenza. "È stata una carneficina, ed oltre tutto è stato stupido sprecare un incantesimo simile per due soli soldati quando potevano essere convinti a parole. Adesso tutti i paladini di Saven cercheranno un 'mago assassino' e saremo fortunati se non veniamo presi entro domattina!"

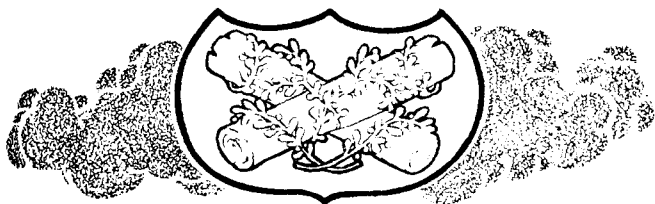
Vorresti protestare, ma Dalris sta dicendo la verità. Cerchi di dimenticare l'accaduto con una scrollata di spalle. Ha ragione, pensi. Non avrei dovuto usare un incantesimo così potente solamente per due uomini. Assieme a Rufyl segui il bardo e ti lasci dietro le spalle ciò che resta delle due vittime.

Sottrai due punti dal tuo Carisma perché l'uccisione di due paladini darà l'allarme, e tutti i Cavalieri del Sacro Dyan a Saven vi staranno già cercando. Vai al **100**.

106

È quasi mezzanotte quando assieme a Dalris sali sulla piccola imbarcazione e iniziate il vostro viaggio verso l'Isola di Seagate. Il burbero capitano ed il suo modesto equipaggio non scambiano molte parole con voi due. Sospetti che Garn li abbia avvisati di non fare domande: se gli uomini di Arno li dovessero catturare non potrebbero tradirvi svelando la vostra vera identità. Solo quando all'orizzonte inizia a delinearsi il profilo scuro dell'isola, il capitano si avvicina e ti chiede dove vuoi sbarcare.

"Vuoi sbarcare nel porto di Freeton oppure da qualche altra parte?" ti chiede.

Se un maride ti ha raccontato di un demone dal nome di 'Pazuzeus', vai al **2**. Se vuoi parlare con qualche collega di tuo padre alla Scuola degli Arcani di Freeton, vai al **57**. Se invece conosci la storia di una coppia di corone di diamante, vai all'**80**.

107

"È troppo presto per far conoscere la nostra identità ed i poteri di cui siamo in possesso" spieghi ai tuoi amici. "Se li attacchiamo, ed uno dovesse scapparci, darà l'allarme e nel giro di qualche ora tutte le porte di Saven pulluleranno di guardie. Usa i tuoi stratagemmi e la tua abilità di bardo per convincerli che siamo artisti viandanti".
Il bardo sembra veramente preoccupato. "Prova ad usare i *tuoi* 'stratagemmi', mago!" ribatte con aria seccata voltandoti le spalle. "Usa un *tuo* incantesimo se ne hai proprio bisogno per convincerli. Io so badare a me stessa senza fare ricorso a queste stupidaggini".
Ignori l'affermazione sarcastica di Dalris e decidi che è una buona idea usare un incantesimo per affrontare i due cavalieri. Puoi usare l'incantesimo Amici (**215**) oppure Suggestione (**198**). Ma sei anche tentato di dimostrare all'arrogante bardo cosa riesci a fare senza dovere usare le tue arti magiche (**148**).

Il paladino vi conduce lontano dall'entrata principale della cattedrale verso un angolo nascosto. Entrate in un oscuro vicoletto secondario che corre lungo un lato dell'enorme edificio. Garn vi fa strada e schiva agilmente barili vuoti ed altra spazzatura, facendovi cenno di stare attenti a non inciampare.

Ci sei dentro anche tu! ricordi a Rufyl. L'invisibile pseudodrago grugnisce mentalmente e vi segue da vicino nell'oscurità.

"Eccola!" sussurra Garn dopo una decina di metri. Si ferma ed indica una piccola finestra sbarrata ai suoi piedi.

"Ingegnoso!" mormora Dalris. Il bardo si accovaccia per esaminare l'apertura. "Le sbarre ed il vetro non sono altro che una finzione per confondere i ladri comuni e per attirare la loro attenzione. La botola segreta poco più in là passa completamente inosservata!"

"Che spirito d'osservazione!" esclama Garn con voce sorpresa. Afferra la sbarra di mezzo e la piega, ed in successione afferra e piega anche le altre due, prima quella di destra e poi quella di sinistra.

"Chiusura a combinazione!" aggiunge Dalris con un rauco sussurro.

"Brava!" esclama di nuovo il paladino. Tira le sbarre e poi le rimette nella loro posizione iniziale: dopo alcuni secondi un pannello stretto e lungo si apre silenziosamente nella parete di pietra! Senti un debole rumore di canti e preghiere, ed in lontananza vedi una fioca luce provenire da un'apertura segreta.

"Seguitemi" sussurra Garn, "ma non fate rumore. Il più piccolo suono potrebbe far accorrere tutte le guardie della cattedrale!"

Ed io, padrone? Devo accompagnarvi? ti chiede Rufyl dopo che Garn e Dalris sono già scomparsi nello stretto

passaggio segreto. Dai una manata affettuosa al piccolo servo squamoso.
"Rimani qui e custodisci l'entrata. Se senti confusione all'interno oppure se non torniamo per domattina, devi andare da Perth immediatamente e condurlo qui, in questo stesso posto. Saprà cosa fare e ... insomma, sarà il tuo nuovo padrone. Hai capito?"
Rufyl annuisce mentalmente ma ti fa percepire anche una sensazione di preoccupazione. *Stai attento, padrone. So benissimo che l'Arcidruido è molto gentile ma preferisco rimanere al tuo servizio!*
Farò del mio meglio perché le cose rimangano come sono pensi, mentre ti intrufoli nel passaggio segreto dove Garn e Dalris aspettano in silenzio. Ti affretti per raggiungerli.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Destrezza. Se il totale è 17 o più, vai al **134**. Se è inferiore, vai al **165**.

109

No, padrone, non tentare l'incantesimo Trasfigurazione di tuo padre ti implora telepaticamente il tuo piccolo servo. *È terribilmente doloroso se funziona, e letale se dovesse fare cilecca!*
"Ascoltalo, Carr" insiste Dalris. "Non è un animale stupido. È stato tuo amico e compagno per cinque anni. È stato lui a condurti allo Scettro di Bhukod e ti ha aiutato ad impedire che tuo zio lo usasse per i suoi scopi malvagi. Non correre il rischio di ucciderlo!"
Indichi la nave che si sta avvicinando ad una velocità impressionante, con i paladini che si preparano ad abbordare la vostra imbarcazione. "Non vedi che l'influenza di Arno ci sta minacciando da vicino? Se non li fermiamo tutti i territori di Tikandia cadranno nelle loro mani. Per favore, statevene buoni e lasciatemi tentare questo incantesimo! Fatti vedere, Rufyl!"
Lo pseudodrago ti invia un pensiero riluttante ma rassegna-

to pochi istanti prima di far comparire il suo rosso corpo squamoso. Apri velocemente il libro ed inizi a leggere la formula dell'incantesimo Trasfigurazione, sebbene la concentrazione venga disturbata dalle grida dei soldati nemici.
"Guardate sul ponte! È un piccolo drago rosso!"
"Uccidetelo prima che cresca! Quando siamo abbastanza vicini tirate a lui ed ai suoi amici!"
Il corpo di Rufyl si irrigidisce come avevi previsto, prima che la sua forza vitale venga tramutata dal *dweomer* del tuo incantesimo. Cerchi di finire la formula per accelerare la trasformazione. Nella fretta però pronunci male alcune parole e ne tralasci delle altre: dopo lunghi secondi formuli il comando finale e stai ad osservare il corpo dormiente di Rufyl.
"Trasformati, Rufyl!" gridi. "Stanno arrivando!"
Dalris ti sposta con uno spintone e si inginocchia vicino al corpo senza vita del tuo servo. Prende fra le mani la sua piccola testa ed alza lo sguardo desolato ed inferocito allo stesso tempo. "Non si trasformerà, Carr Delling! È rimasto prigioniero in chissà quale dimensione di esistenza materiale! Hai visto cos'hai combinato, tu ed il tuo giocherellare con forze che non conosci affatto?"
Vorresti risponderle per giustificarti, ma non fai in tempo a proferire le prime parole che una nuvola di dardi trafigge te ed i tuoi compagni. ✠

110

"Esiste un unico modo veloce per sapere se gli amici di Thayne avevano ragione" rifletti a voce alta. "Entriamo dalla porta principale. Se gli amici di Arno si sono impadroniti dell'accademia, prima lo veniamo a sapere e meglio è, così potremo architettare qualcosa".
Sali sulla lastra di basalto nero che funge da soglia e afferri la maniglia. Le tue dita hanno appena sfiorato il gelido metallo quando un vortice di fiamme ti avvolge completa-

mente. Il calore sviluppato dall'incantesimo Trappola Ignea ha un effetto così devastante che la tua agonia non dura a lungo: il tuo corpo viene istantaneamente carbonizzato! ✠

111

Stai muovendo il bastone incantato con ampi gesti, ma perdi l'equilibrio e scivoli con un piede nel fango. Il mostro ti colpisce con un pugno facendoti cadere a terra, mentre con l'altro stringe la povera Dalris e se la porta via.
Getta un dado e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale.
Vai al **119**.

112

"Iniziano a perquisire la cattedrale!" sussurra Dalris. "Che incantesimo hai intenzione di usare, Carr?"
"Nessuno!" rispondi secco. "Questa è la ragione per la quale Thayne e tuo padre volevano che portassimo lo scettro. Dubito che un mio incantesimo, per quanto potente, riesca a danneggiare quella creatura diabolica. Forse nemmeno lo scettro ci riuscirà, ma sono sicuro che posso almeno tenere a bada Arno proprio come sono riuscito a fare con mio zio Beldon".
Estrai il fagotto da una delle tasche incantate del tuo mantello ed apri la dura pelle di olifante per tirare fuori la bacchetta lucente. Le tre perle incastonate nella sua impugnatura si illuminano istantaneamente facendo risplendere il corridoio segreto come se avessi formulato parecchi incantesimi Luce.
"Aprite il passaggio! Subito!" ordini.
Con un gesto veloce Dalris apre la porticina e si incammina verso lo scranno dell'Arcichierico. È il turno di Garn: si libera agilmente il braccio destro dal mantello per avere la mano libera per usare la spada. Ti intrufoli nello stretto

passaggio dietro a loro impugnando deciso lo Scettro di Bhukod.
“Stanno arrivando!” grida qualcuno. “Cercano di uccidere Pazuzu! Fermateli!”
Arno e la creatura alata si girano verso di voi. Con una occhiata di fuoco Arno, il tuo vecchio rivale, capisce cosa sta succedendo. Non appare affatto preoccupato dalla presenza di Dalris e Garn, ma sembra trasalire quando vede la potente reliquia bhukodiana nelle tue mani.
“L’antica bacchetta di tuo padre ha distrutto il nostro maestro, Carr Delling, ma non ti salverà dall’ira di Pazuzu” urla Arno dall’altare.
Il tuo sguardo passa dal mago alla creatura uscita dal cuore di un idolo di legno. I suoi occhi gialli fosforescenti si fissano nei tuoi: improvvisamente ti rendi conto che quell’essere chiamato ’Pazuzu’ sta cercando di fare qualcosa nel tuo cervello, e che devi assolutamente difenderti con tutte le tue forze!

Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 24 o più, vai al **153**. Se è inferiore, vai al **117**.

113

"Dovremmo fare in modo di raggiungere Saven senza far sapere ad Arno che stiamo arrivando. Se la strada è pattugliata dai paladini dobbiamo assolutamente evitarla. Ma anche attraversando la foresta corriamo il rischio di incontrare un manipolo di paladini, che potrebbero andare a rapporto dall'Arcichierico e riferire della nostra presenza nella zona".

"Allora andiamo via mare" approva Dalris. "Manderò un piccione viaggiatore, così saremo sicuri che un peschereccio ci starà aspettando quando arriveremo sulla costa meridionale".

Il viaggio verso la costa non dura a lungo, soprattutto grazie alla bravura di Dalris che riesce a guidarvi attraverso la foresta con una maestria che le deriva dalla conoscenza approfondita della zona. Durante tutto il percorso Rufyl manda messaggi telepatici carichi di apprensione e paura: l'idea di dovere viaggiare su un'imbarcazione lo terrorizza. Assieme a Dalris fai di tutto per calmarlo.

Il peschereccio è una pesante e puzzolente imbarcazione con due file di lunghi remi ed una vela enorme ma malconcia. Salite tutt'e tre e vi mettete in un angolo sufficientemente comodo: sfortunatamente dovete continuare a tranquillizzare il povero Rufyl. L'equipaggio taciturno ritorna alle sue mansioni. È quasi l'alba quando all'orizzonte scorgi il porto di Saven, e scorgi anche un'altra cosa, di gran lunga più minacciosa dell'aspetto sinistro della città: un velocissimo vascello che porta il vessillo dell'Arcichierico di Saven e che si sta avvicinando verso la vostra imbarcazione.

"Soldati!" sbotta uno dei pescatori. "E sono ben armati! Riesco a contare venti cannoni!"

“Ci stanno segnalando qualcosa!” urla la vedetta. Noti una lunga striscia di bandierine di segnalazione coloratissime che collega l’albero maestro con la prua del vascello: il loro significato ti è oscuro ma sicuramente è un ordine diretto all’equipaggio del peschereccio.
“Riesci a decifrarlo?” chiede il capitano alla vedetta.
“Sissignore! Vogliono che ci avviciniamo e che li lasciamo ispezionare la barca!”
Il capitano si gira verso di voi scuotendo la testa. “Abbiamo pochissime possibilità di raggiungere la riva senza essere spazzati via dai loro cannoni” borbotta con voce sconsolata. “Ma potremmo seminarli una volta raggiunto il fondale basso. L’unico modo in cui potrebbero inseguirci è con la scialuppa”.
“Ci sono altre possibilità?” chiede Dalris impaziente.
“Lasciarli ispezionare l’imbarcazione come ci hanno chiesto. Ci farebbero saltare in aria se facessimo altrimenti. Ma deve essere lei a decidere, signora”.
Dalris è visibilmente preoccupata: si gira e ti fissa con sguardo cupo. “Cosa facciamo adesso?” ti chiede. “Li lasciamo ispezionare la nave (**207**) oppure ci dirigiamo verso la riva (**189**)?”

114

Mentre avanzi faticosamente nella melma puzzolente riesci a distinguere il profilo di Dalris nella densa foschia giallastra. L’avvertimento di Rufyl su un’eventuale imboscata le ha fatto estrarre la spada. Anche tu hai deciso di usare un incantesimo offensivo: Fiamme Digitali (**51**), Sonno (**94**), Colpo Magico (**176**), Sfera di Fuoco (**201**) oppure Saetta (**195**).
Vai da Dalris, padrone! Quella cosa l’ha presa prigioniera!
L’urlo telepatico di Rufyl ti obbliga a decidere in fretta. Corri in direzione delle grida della tua amica, proprio nel

momento in cui una gigantesca mano l'afferra e la stringe alla vita immobilizzandole entrambe le braccia. In pochi secondi Dalris è sollevata da terra e sta scomparendo nella densa foschia.
Ricorda di cancellare l'incantesimo scelto dal Foglio d'Identità e poi vai al paragrafo indicato.

115

"Riponete le vostre armi, amici!" urli ai sei inquietanti gnolls già pronti a colpire con le lance e gli affilatissimi pugnali. Due di loro avvicinano la lanterna alla vostra piccola imbarcazione e la luce quasi ti acceca. "Non stiamo partendo ma siamo appena arrivati! Abbiamo lasciato or ora una nave di mercanti che ha gettato l'ancora al largo della baia".
"Perché venite in quest'isola?" chiede una delle corpulente guardie con un forte accento gutturale. La luce della lanterna mette in evidenza la rada peluria sul loro viso ripugnante.
Hai un attimo di esitazione prima di rispondere. "Veniamo dalla costa kandiana e portiamo notizie importanti per il nostro signore Arno! Conduceteci subito da lui!"
Getta i dadi e somma il risultato al tuo Carisma. Se il totale è 19 o più, vai al **177**. Se è minore, vai al **194**.

116

Forse il potente incantesimo Trasfigurazione non funziona ... Poi, improvvisamente, senti terribili urla di dolore, e dopo alcuni secondi i grugniti e i movimenti goffi di un'enorme creatura.
"Ha funzionato!" esclami, mentre ascolti il rumore di pesanti passi rimbombare sul terreno paludoso. Il rumore smette subito ma viene seguito da un urlo acuto.
Non hai distrutto l'intelligenza di quell'essere, padrone!

ti avverte Rufyl. *Riesco ancora a percepire i suoi pensieri ed anche la sua ira!*
"E adesso?" mormora Dalris.
Segui il suo sguardo verso il terreno, dove un enorme topo inferocito sta puntando minaccioso verso di voi nella melma della palude. Sarebbe facile ucciderlo con il tuo bastone borchiato prima che inizi il suo attacco (**204**), anche se sei tentato di lasciare che Dalris usi i suoi poteri di druido per calmarlo (**47**) e salvargli così la vita.

117

L'esplosione di luce psichica che scaturisce dalla mente di Pazuzu non viene intaccata minimamente dalle radiazioni protettive dello scettro. L'unico pensiero che riesci a formulare in questo momento è il rammarico di non esserti preparato adeguatamente, per un combattimento che richiedeva molte più armi ed incantesimi di quanti potevi mai sperare di acquisire.
Cadi a terra svenuto: le tue cellule nervose sono irrimediabilmente distrutte dalla potente energia del principe demone. Lo Scettro di Bhukod scivola dalla tua mano e rotola verso il tuo antico rivale: non saprai mai se il magico scettro aveva ancora delle cariche a disposizione. ✠

118

Il bardo rimane silenzioso a lungo. Non puoi fare altro che tenerti stretto agli artigli del roc ed aspettare che riprovi con la sua stregoneria. Improvvisamente vieni assalito dal-

l'angoscia, quando la senti urlare ... ma ben presto capisci che sta urlando di gioia.
"L'intelligenza di Rufyl è rimasta pressoché intatta nel cervello di questo mostro, Carr! Guarda! Si sta allontanando dalla palude e ci stiamo dirigendo verso la strada interna!"
Ti sporgi tra gli artigli del roc per dare un'occhiata al panorama sottostante. È vero, il gigantesco uccello sta volando verso nord evitando i miasmi letali della famigerata palude. Dopo pochi minuti riesci a distinguere il sentiero, un lungo nastro di argilla rossa che si snoda in mezzo alle lussureggianti colline della costa kandiana.
"Preparati a correre nella foresta!" gridi a Dalris. "Questo essere può averti capito questa volta, ma non abbiamo nessuna garanzia che succeda un'altra volta. E se per caso ha fame, si papperà la prima cosa che gli capita sotto gli artigli ... NOI!"
Aspetti con il fiato sospeso mentre l'enorme mostro sorvola l'entroterra seguendo la strada per un paio di miglia prima di atterrare sul terreno argilloso e compatto. Gli artigli si aprono pochi secondi prima che la bestia tocchi terra: penzoli dal tuo appiglio finché non sei in grado di appoggiare i piedi a terra e darti alla fuga. Ma con l'impatto le ginocchia cedono: cadi rovinosamente a terra ruzzolando per alcuni metri fino a che vai a sbattere contro un enorme tronco.
Per vedere quanto gravi sono le ferite, getta un dado e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale.
"Carr! Svegliati! Non riesco più a controllarlo!" Le grida disperate di Dalris ti risvegliano dallo stato di incoscienza. Apri a fatica gli occhi e lotti con tutte le tue forze contro il terribile dolore alla schiena. Ti rialzi e guardi cosa ti sta indicando lo sguardo preoccupato del bardo. Sorridi stupidamente, ancora disorientato e confuso.
"Forza, Carr, non c'è tempo da perdere!" ti incita la voce

ansiosa di Dalris. "Annulla l'incantesimo prima che Rufyl ci attacchi! Non ascolta più le mie parole!"
Scuoti la testa per snebbiarti la mente e subito ti ricordi cosa sta succedendo. Vedi il roc che vi sta minacciosamente studiando. Ti ricorda un'aquila che sta puntando la sua preda.
L'unico incantesimo che possa annullare gli effetti della Trasfigurazione è Anti Magia. Se l'hai già usato oppure scegli di non usarlo ora, vai al **25**. Se invece vuoi usarlo, vai al **216**.

119

Stupido umano! Osi attaccare Shanif, il più potente tra i maridi, con queste insignificanti magie? Le parole raggiungono il tuo cervello con una chiarezza tale che sembrano essere i tuoi stessi pensieri, e non quelli di un'altra creatura telepatica.
Cos'è un 'maride', padrone? ti chiede Rufyl non appena il pensiero del mostro svanisce dalle vostre menti.
"Sono il Signore della Palude Sulfurea!" la risposta echeggia prima ancora che tu riesca a rispondere al tuo servo.
"Dalris!" urli nei vortici di nebbia. "Mi senti?"
"Sto bene!" La risposta del bardo proviene dall'alto.
Improvvisamente venite circondati da un forte sibilo. La nebbia sulfurea comincia a turbinare velocemente e si trasforma in piccole gocce di pioggia giallastra. Il liquido puzzolente inizia a cadere e vi bagna completamente: il colore acceso dello pseudodrago assume una strana sfumatura arancione.
La pioggia magica smette quasi subito: il cielo si è schiarito ed i raggi del sole vi illuminano. Riesci a vedere una gigantesca creatura, un essere la cui magia è di gran lunga più potente della tua! Vai al **142**.

120

Potrei trasformare momentaneamente Rufyl o Dalris in una forma vitale abbastanza potente da tenere questa creatura invisibile sotto controllo! pensi.
Grazie ai tuoi studi, sai che l'intelligenza di un essere vivente non può migliorare con l'incantesimo Trasfigurazione. Ciò significa che se usi Rufyl la sua intelligenza sarà alquanto limitata, quando invece la creatura che non riesci a vedere deve essere di gran lunga più intelligente di lui!
Guardi la snella figura di Dalris che avanza lentamente nella nebbia e subito capisci cosa devi fare. Ti avvicini alla pagina dove è scritto l'incantesimo Trasfigurazione ed inizi a decodificare la formula, concentrandoti sulla figura del bardo. Quando leggi la parte della formula in cui viene richiesta la descrizione della nuova forma che deve assumere l'oggetto, hai un attimo di esitazione; ma poi decidi che Dalris dovrà diventare 'qualcosa di più forte e potente dell'essere nascosto nella nebbia'. Stai per pronunciare le ultime parole della formula quando un grido disperato rompe la tua concentrazione.
"Aiutami, Carr! Aiuto!"
Non finisci nemmeno di leggere l'ultima parola e balzi in piedi correndo verso la voce della tua compagna. Inorridito vedi una gigantesca mano afferrarla per la vita impedendole qualsiasi movimento. Preso dalla disperazione cerchi di concentrarti di nuovo sulla scrittura stregonesca di tuo padre per ultimare l'incantesimo Trasfigurazione.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 27 o più, vai al **71**. Se invece è inferiore, vai all'**87**.

121

Ritorni alla tua piccola ma confortevole capanna di legno e ti siedi al tavolo. Lungo le pareti della stanza ci sono delle massicce mensole di legno piene di pesanti volumi. Sono i libri che contengono i segreti perduti dell'antica magia

bhukodiana. Era proprio su questo tavolo che tuo padre, il famoso Arcimago Landor, portava avanti le sue ricerche sulle arti magiche dei suoi antenati, i re maghi di Bhukod. Da quando hai recuperato i libri e tutto il materiale di Landor, cinque anni fa, hai trascorso la maggior parte del tuo tempo seduto a questo tavolo, cercando di memorizzare ogni particolare delle precise descrizioni fatte da Landor e decifrando la scrittura stregonesca di tuo padre usando l'incantesimo Leggi Magia. Il risultato delle tue fatiche è contenuto in un pesante libro che si trova sullo scaffale più basso: ogni sua pagina contiene la tua versione codificata degli incantesimi che hai trovato negli innumerevoli libri di tuo padre.

Apri il pesante volume ed avvicini la lampada ad olio. Lo sfogli attentamente, pagina dopo pagina, per decidere quale degli incantesimi minori dovrai studiare per la tua missione: dato il suo peso non puoi portare il volume con te. Dopo uno scrupoloso esame scegli alcuni tra i più potenti incantesimi minori ed inizi a studiarli uno ad uno. (Attenzione: sono gli incantesimi elencati sotto la dicitura "Libro degli Incantesimi Minori" sul tuo Foglio d'Identità.)

È passata la mezzanotte quando finisci la revisione dei tuoi incantesimi ed allunghi una mano per prendere il mantello di tuo padre: è un mantello speciale, stregato con l'incantesimo permanente Tasche Capienti. L'indumento è il tipico mantello coloratissimo indossato tradizionalmente dagli attori kandiani. È ricamato con antichi simboli mistici bhukodiani che dopo molte ore di studio sei riuscito a decifrare grazie ai libri che hai ereditato da Landor, ma che ad un profano sembrano semplici disegni insoliti. Riempi le tasche del mantello con tutto l'occorrente necessario per gli incantesimi che hai scelto.

Per dare un tocco finale ai tuoi poteri magici cerchi un piccolo libretto di incantesimi scritto da tuo padre, sul quale hai lavorato duramente nell'ultimo periodo. Hai in-

tenzione di trascriverli in un nuovo libro che tratterà di incantesimi maggiori, ma la decifrazione deve essere ancora completata. Tuttavia potresti usare questi incantesimi più sofisticati come se fossero pergamene magiche. Non occorre che li impari a memoria, devi semplicemente leggerli con attenzione. (Sono gli incantesimi elencati sotto la dicitura "Libro Tascabile degli Incantesimi Maggiori" sul Foglio d'Identità.)

Riesamini velocemente l'equipaggiamento magico che hai appena finito di preparare e, soddisfatto, prendi il bastone borchiato che hai ricevuto in regalo da Perth come simbolo del tuo incarico di mago tribale. Questa potente arma incantata è fatta di legno rinforzato con borchie di bronzo e ferro, è lunga quasi due metri, e ad un tuo comando può raddoppiare la sua lunghezza.

Controlli poi con estrema attenzione la bisaccia di cuoio nella quale hai riposto i tre dardi avvelenati. Dalris ti ha aiutato a raccogliere i germogli del trifoglio magico dai quali hai distillato il potente narcotico che imbeve le loro punte. È sufficiente un semplice graffio causato da uno di questi dardi e la tua vittima sprofonda immediatamente in un coma irreversibile.

Ti metti in spalla la bisaccia e infili un piccolo pugnale nella cintura, poi ti lasci cadere sul tuo pagliericcio accanto al bastone e ti copri con il mantello. Non riesci a chiudere occhio perché un pensiero opprimente ti tormenta: dovrai iniziare la pericolosa missione da Saven (**95**) oppure dall'Isola di Seagate (**137**)?

122

"*Trope gahn!*" mormori mentre sventoli il magico bastone davanti alla lancia del paladino. L'arma magica si illumina di un bagliore rosato pochi attimi prima di mandare in frantumi la lancia del tuo avversario. Ti chini per passare sotto il muso del destriero e corri con quanto fiato hai in

corpo verso la strada, nella speranza di raggiungere la desolata palude.
Dalris non perde tempo e approfitta della distrazione e dello scompiglio che ne derivano. Dà un colpo sulle gambe posteriori del destriero della guardia più giovane, per spaventarlo. Il cavallo inizia a galoppare verso la boscaglia mentre il bardo fugge di corsa.
"Se riusciamo a raggiungere la palude i loro cavalli non riusciranno ad inseguirci!" urli trafelato mentre il veloce bardo ti si avvicina.
"Troppo tardi!" ansima. "Ci stanno già inseguendo. Dovremo affrontarli!"
Ti volti e vedi che Dalris ha ragione. I due cavalieri si sono ripresi e stanno galoppando a tutta velocità nel tentativo di sbarrarvi la strada e impedirvi di nascondervi nella palude.
Ti giri di scatto appoggiando l'impugnatura del bastone nell'argilla del sentiero e puntando l'altra estremità contro la gola del primo paladino.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Destrezza. Se il totale è 18 o più, vai al **200**. Se è inferiore, vai al **33**.

123

Nel momento in cui pronunci l'ultima sillaba della formula magica la nebbia mefitica si dissolve istantaneamente. Vieni avvolto da un'oscurità impressionante nella quale non riesci a distinguere nulla: non hai nemmeno il coraggio di muovere un passo! In questo luogo inquietante non vedi nessuno dei tuoi due compagni, e nemmeno senti un pensiero telepatico del tuo fedele servo che ti possa tranquillizzare.
Lentamente ti abitui a questo nuovo ambiente, ma una valanga di fruscii e parole invade la tua mente silenziosa. Non riesci a decifrare quello che senti: percepisci una serie di stimoli indistinti che lasciano in te la vaga sensazione di avere ricevuto un messaggio.

"PERCHÉ MI HAI DISTURBATO?" Il flusso continuo di parole sembra avere un significato ben preciso. Sei troppo sbalordito per essere in grado di rispondere subito alla minacciosa domanda. "MI HAI SENTITO? COSA STAI CERCANDO?"

"Vo-voglio sapere che tipo di creatura ci sta tendendo un agguato" riesci faticosamente a rispondere.

"COME? È MAI POSSIBILE CHE HAI RISCHIATO LA MORTE PER FARE UNA DOMANDA COSÌ STUPIDA?"

"Eppure è vero quello che ti chiedo. Chi sei?"

"IL MIO NOME È ARIOCH, BABBEO!"

"Allora dimmi, Arioch, chi ci sta aspettando in mezzo alla nebbia? È una creatura malvagia?"

"'MALVAGIA?' 'È UNA CREATURA MALVAGIA?' MI CHIEDI!" Questa volta le parole sembrano quasi prenderti in giro e ti senti terribilmente imbarazzato. "SÌ!" risponde con voce tonante.

Aspetti la continuazione di questa affermazione ma non percepisci nessun messaggio. "Vuoi dire che vuole ucciderci?" chiedi intimorito.

"CERTAMENTE!"

"Allora non dovremmo continuare ad inoltrarci nella Palude Sulfurea?" chiedi titubante.

"NO!"

"Vuoi dire 'No, non dovete' oppure 'Sì, dovreste'?" insisti.

"ENTRAMBE LE COSE!"

"Non è logico!" esclami a bassa voce. "Deve essere o l'una o l'altra. Quale delle due?"

Aspetti alcuni secondi che ti sembrano interminabili, ma non ottieni risposta. L'oscurità che ti circonda inizia a dissolversi e si colora di giallo: ti ritrovi improvvisamente nella pesante nebbia giallastra di pochi attimi fa.

Padrone! Stai bene?

"Mi senti, Carr?"

Dalris ti sta scuotendo per le spalle mentre Rufyl ti percuote la faccia con il suo muso freddo. Inspiri profondamente ed apri gli occhi. "Sì, sto bene" li rassicuri, "ma credo di avere sprecato un incantesimo utile. Sono entrato in contatto con un essere di nome Arioch, ma mi ha detto poche cose ed in maniera molto confusa". Cerchi di riassumere brevemente la conversazione astrale ai tuoi compagni.
"Credo che tu debba ritenerti fortunato di essere ritornato con la testa a posto!" esclama il bardo sbuffando. "L'unico Arioch di cui ho sentito parlare è il vendicatore dell'Arcidemone Dispater! Possiamo non credere a una parola di quello che ti ha detto!"
"Però potrebbe essere vero che la creatura nascosta nella nebbia è malvagia" mormori. "Dobbiamo ancora decidere se continuare il nostro viaggio attraverso la Palude Sulfurea (**179**) o se ritornare sulla strada (**31**)".

124

"Avvicinati, così posso vederti in viso" suggerisci allo straniero.
La figura incappucciata si avvicina e si mette sotto l'alone di luce della lanterna. È un po' più alto di te, con un viso abbronzato ed i capelli e un paio di baffi ben curati. Dai vestiti che indossa capisci che si tratta di un cavaliere.
"Se hai guardato abbastanza, possiamo entrare nella taverna dove potrò curare le vostre ferite!"
Dalris ti lancia un'occhiata d'intesa e si gira per incamminarsi verso l'entrata del locale. Ti avvii dietro ai tuoi amici: il dolore delle ammaccature ti rende difficile ogni passo. Lo straniero ti prende per un braccio e ti sorregge aiutandoti ad avanzare verso il tavolo. Il cavaliere è molto forte e ti ispira sicurezza: non vorresti proprio doverlo affrontare in un combattimento.
All'interno della taverna, alcuni clienti abituali vi squadrano dall'alto in basso mentre vi sistemate ad un tavolo

assieme all'elegante guerriero. I loro sguardi e le loro smorfie sembrano tradire un'indole cattiva, ma ritornano tutti ai loro boccali ed ai loro piatti prima che tu possa esserne sicuro. Ti lasci cadere sulla sedia mentre Dalris ordina cibo e vino per tutti. Il cavaliere inizia a passare la mano sulle ferite che hai riportato sul braccio e sul torace. Noti che il suo sguardo è rivolto al cielo e le sue labbra si muovono impercettibilmente.
Dopo alcuni secondi si ferma ed inizia ad osservarti molto attentamente. Solo adesso ti rendi conto che non senti più nessun dolore, e che il rossore delle ammaccature è completamente scomparso! Getta un dado e somma il risultato alla tua Energia Vitale. Ricorda che il valore ottenuto non può superare il valore iniziale.
"Ho l'impressione che siate in missione qui a Saven!" mormora con gli occhi fissi nei tuoi.
Se hai con te lo Scettro di Bhukod, vai al **205**. Altrimenti vai all'**89**.

125

Per la prima volta da quando hai iniziato ad addentrarti nel misterioso mondo della magia, speri con tutte le tue forze che un incantesimo non ti sia riuscito alla perfezione. Se infatti l'incantesimo Trasfigurazione è stato troppo debole e ha trasformato solamente il corpo e non la mente di Rufyl, forse c'è una speranza che la stregoneria di Dalris funzioni.
Improvvisamente la bestia gigantesca emette un grido lungo e raccapricciante. Ti aggrappi con tutte le tue forze agli artigli mentre l'imponente roc cambia rotta con un veloce battito d'ali.
"Ha funzionato!" urla Dalris in mezzo ad assordanti vortici di aria. "Ci sta portando verso il continente!"
Il roc sta sorvolando la costa boscosa di Tikandia alla ricerca di un luogo adatto per atterrare. Sotto di te vedi una vasta landa immersa in una densa foschia giallastra, dove

non si distingue uno spazio sufficiente per l'enorme corpo di questo essere leggendario.
"Digli di atterrare più all'interno, vicino alla strada!" gridi al bardo.
"L'ho fatto! Ma credo che non mi abbia capito. Le sue capacità intellettive si stanno atrofizzando!"
"Provaci di nuovo, a meno che tu non voglia atterrare qui sotto, nel bel mezzo della Palude Sulfurea! Non riusciremo ad uscirne prima di notte se finiamo laggiù!"
Ancora una volta speri di non avere letto la formula dell'incantesimo di Landor troppo alla perfezione. La Palude Sulfurea, con i suoi tremendi pericoli, non è il luogo ideale per pernottare.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 26 o più, vai al **202**. Se è inferiore, vai al **118**.

126

"Rivelati!" ordini con voce imperiosa, puntando un dito verso la porta che si trova in mezzo alla torre dell'accademia. L'effetto del sortilegio Rivela Incantesimi è istantaneo: l'alone fiammeggiante del *dweomer* avvolge il pesante portale per alcuni secondi, il tempo sufficiente per capire che l'entrata è stata stregata!
"Devo ringraziare la tua buona Brigit che mi hai fermato poco fa!" esclami rivolgendoti a Dalris. "Dovremo scalare la torre come abbiamo fatto cinque anni fa. Spero che il mio incantesimo Zampe di Ragno funzioni ancora dopo tutti questi anni. Rufyl, dovrai stare qui con gli occhi ben aperti, visto che le tue piccole ali non sono sufficienti per volare fino in cima alla torre".
Dalris è già salita parecchi metri quando ancora stai levandoti gli stivali e ti prepari ad inghiottire il ragno vivo cosparso di catrame prima di mormorare la formula elfica. L'incantesimo produrrà una sostanza appiccicosa dalle tue

membra: appoggi le mani ed i piedi sulla tetra parete di pietra levigata ed inizi a salire con l'agilità di un aracnide. Cancella l'incantesimo Zampe di Ragno dall'elenco. Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 22 o più, vai al **160**. Se è minore, vai al **203**.

127

La Taverna della Luna Piena si trova dall'altro lato della strada, proprio di fronte all'entrata principale della cattedrale di Saven. È la locanda più famosa tra i pellegrini tikandiani che vengono a pregare in questa antica cattedrale. Riesci ad accomodarti ad un tavolo davanti alla finestra: da questo posto controlli il portone della cattedrale mentre cerchi tutte le informazioni possibili riguardanti Arno.
Dalris ordina formaggio e birra chiara, un modo intelligente per evitare i pericolosi intrugli di un cuoco sconosciuto! Quando intraprendi missioni impegnative segui i consigli di tuo padre: per mantenere le tue capacità mentali sempre all'erta ti limiti a sorseggiare un po' di vino leggero e a mangiare alcuni bocconi di formaggio con qualche biscotto, anche se hai ordinato due piatti di stufato per il vorace Rufyl. Nel giro di pochi secondi ti arriva un messaggio telepatico: *Padrone, per caso c'è dell'altro stufato?*
Controlli che nessuno ti stia guardando e cambi la ciotola vuota con l'altra piena sotto il tavolo, dove il tuo fedele servo può raggiungerla facilmente. Senti il lappare rumoroso dello pseudodrago e velocemente prendi il piatto vuoto e lo metti sul tavolo.

"Ha già finito un piatto di stufato?"
La cameriera appare improvvisamente dal nulla come se ti avesse spiato da un foro nascosto nella parete. Ti chiedi se ti ha visto mentre davi da mangiare a Rufyl, ma il piccolo pseudodrago ti rassicura telepaticamente.
Ordina un altro piatto, padrone, e dalle una buona mancia perché è da molto tempo che non hanno buoni clienti!
Ordini lo stufato ed una caraffa d'acqua, e aspetti che la donna si allontani per raccontare a Dalris quello che Rufyl ha letto nella mente della cameriera. "L'ho 'sentito' anch'io" mormora il bardo, "e riesco a capire la ragione della sua preoccupazione. Guardati attorno, Carr. In questo periodo dell'anno la taverna dovrebbe essere piena di gente, e invece c'è solamente una decina di persone, clienti abituali, penso. C'è qualcosa che non va, Carr, e deve avere a che fare con la cattedrale!"
Lanci uno sguardo fuori della finestra e guardi l'imponente edificio. Riesci a distinguere alcune persone che si dirigono verso l'entrata della cattedrale ma è troppo buio per vedere se sono veramente dei pellegrini.
"La taverna non farà buoni affari" mormori, "ma sicuramente l'Arcichierico ha parecchi clienti!"
Dalris si avvicina alla finestra e cerca di pulire il vetro con il palmo della mano.
"Siamo circondati dalla sporcizia qui a Saven".
Una voce tonante interrompe i vostri pensieri: ti giri di scatto e vedi un uomo alto e muscoloso sulla trentina. Ha un aspetto ordinato, con i capelli ed i baffi meticolosamente curati. Indossa un elegante mantello da cavaliere legato attorno al collo con una catena di argento. La cotta di maglia spunta da sotto il mantello e gli speroni d'argento luccicano contro il cuoio lucido degli stivali. Il suo atteggiamento ed i suoi vestiti ti ricordano un soldato professionista appartenente ai più alti ranghi.
"Sembra che siate particolarmente interessati alla proces-

sione notturna dei fedeli. Posso unirmi a voi?" chiede con cortese dignità.
Attento, padrone! ti avverte Rufyl nella tua mente. *È un paladino e si sta chiedendo se siete nemici!*
Lanci un'occhiata sfuggente a Dalris, la cui espressione preoccupata ti dice che anche lei ha ricevuto il messaggio del tuo fedele servo. Se vuoi invitare lo straniero a sedersi al tuo tavolo, vai al **149**. Se invece preferisci non parlargli, vai al **44**.

128

"Dicci solamente come possiamo fermare Arno!" chiedi. "È il problema più scottante in questo momento!"
"Domanda ben fatta, figlio di Landor! Farò molto di più che rivelarti semplicemente il modo con cui fermare il tuo rivale. Ascolta la storia delle corone gemelle, Carr Delling, e come tuo padre le ha ritrovate!"
Il ricordo di tuo padre ti fa rabbrividire. Ti siedi accanto a Dalris su un tronco secco mentre Shanif accarezza la testa di Rufyl e si accinge a raccontare la storia.
"Molti anni or sono, quando Tikandia era governata dai popoli elfici, esistevano due imperi governati da due potenti regine. La regina cattiva si chiamava Lolth ed apparteneva agli Elfi Oscuri, la razza che a Tikandia è conosciuta con il nome di Drow, mentre Aerdrie era bionda e dall'animo gentile. Raramente le due regine si incontravano, la prima perché preferiva le oscure profondità dei suoi abissi, l'altra perché preferiva il cielo e la luce del sole".
"Ho già sentito questi due nomi" esclama Dalris. "Sono delle divinità, vero?"
"Per descrivere Lolth sarebbe meglio usare il termine demonio" replica Shanif, "ma, sì, sono tuttora acclamate ed idolatrate come divinità da alcune tribù di elfi. Lolth è diventata più potente grazie alle preghiere dei suoi Drow".
"Continua il racconto!" incoraggi il maride.

G.Barr

"Come desideri, figlio di Landor. In occasione di una importantissima cerimonia durante la quale le due regine dovevano comparire insieme, un famoso mago elfico fabbricò due magiche corone di diamante, identiche, che le due regine avrebbero dovuto indossare durante la funzione. Molti secoli più tardi, durante il periodo d'oro dell'impero bhukodiano, qualcuno scoprì la corona di diamante di Aerdrie e la rinchiuse dentro il tempio dei re maghi".
"E mio padre l'ha trovata?" cerchi di indovinare.
"Deduzione eccellente! Sì, Landor ha scoperto la Corona del Mago, nome con cui era conosciuta in quel tempo. L'ha trovata nello stesso luogo in cui ha scoperto lo Scettro di Bhukod".
"Che tipo di magia pervade la corona di Aerdrie?" chiede Dalris. "Quali sono i suoi poteri?"
"Ha gli stessi poteri della corona di Lolth che ora cinge il capo del tuo rivale Arno! Questa è la risposta alla tua domanda, Carr Delling. Puoi controllare il tuo nemico con la stessa forza e gli stessi poteri. Devi trovare ed indossare la Corona del Mago".
"Ma dove si trova?" chiedi. "Come ha fatto Arno a trovare la corona di Lolth e come la sta usando?" Vai al **178**.

129

"L'unica nostra possibilità è andarcene da questa imbarcazione prima che arrivi il vascello nemico" spieghi ai tuoi amici. "L'influenza malefica di Arno si è già sparsa anche in alto mare e contagerà anche Tikandia se non riusciamo a rimanere liberi per combatterlo! Fatti vedere, Rufyl! Stai per guadagnarti un paio di ali nuove! Devi portarci lontano da questa bagnarola!"
Il piccolo drago è così riluttante che ti giungono i suoi pensieri sotto forma di un ammasso sconclusionato di sensazioni negative. Nonostante ciò obbedisce al tuo comando e lentamente inizi a vedere il suo profilo rossastro.

"Guardate sul ponte. È il piccolo di un drago rosso!"
L'avvertimento della vedetta del vascello nemico attira l'attenzione di tutto l'equipaggio, che si allinea lungo la battagliola o si arrampica sulle sartie per vedere questo terribile ed agghiacciante spettacolo.
"Colpitelo!"
"Uccidete lui ed i suoi amici!"
Cerchi di non ascoltare le grida esagitate dei soldati nemici e, concentrandoti con tutte le tue forze, inizi a pronunciare la formula dell'incantesimo Trasfigurazione trascritta in codice da tuo padre.

Forze della Natura, questo io comando!
Io, Carr, Mago di Wealwood, voglio e domando
che le forme mortali di quest'essere si tramutino
in quello che io gli comunico!

Appena pronunci la prima frase della formula il corpo di Rufyl si paralizza in una fase pericolosissima dell'incantesimo, quella in cui la sua energia vitale passa in un'altra dimensione. Sistemi il suo corpo in mezzo al ponte ed inizi a descrivere dettagliatamente le caratteristiche di un roc.
Non appena termini la lunga descrizione il corpo squamoso di Rufyl inizia a tremare. La tua mente viene attraversata dalle incomprensibili grida di dolore del tuo servo che provengono da chissà quale dimensione. Il minuscolo corpo del drago continua il suo processo di trasformazione ed inizia a gonfiarsi come se un uovo si stesse schiudendo dentro al suo ventre. Improvvisamente il terrificante rumore secco di uno strappo echeggia nelle tue orecchie: dal ventre squamoso del tuo amico è uscito un essere piumato che si sta ingrandendo a vista d'occhio.
"Ce l'hai fatta, Carr!" urla Dalris riuscendo a farsi sentire nonostante le grida di terrore provenienti dalla nave e il rumore minaccioso delle ali del roc.
Ti aspetti di percepire ancora i pensieri dello pseudodrago,

come è sempre avvenuto, ma l'unica cosa che il volatile sa fare è stridere. "Il tuo incantesimo deve avere rovinato la sua capacità di comunicare telepaticamente" continua ad urlare la tua compagna. "Grida tre volte se mi capisci, Rufyl!"
Il roc chiude una palpebra e sembra quasi riprendersi da una forte emozione. Dopo alcuni attimi di attesa sentite tre lunghi e poderosi gracidii. "Andiamo allora, Rufyl!" comandi, sperando che l'incantesimo non abbia alterato la personalità o l'intelligenza del tuo servo. "Portaci in volo fino alla costa!"
Il possente volatile spiega le ali e al suo confronto il piccolo peschereccio sembra un minuscolo insetto. Gli artigli del volatile vi afferrano e formano una gabbia sicura nella quale viaggiare. Poi con un balzo che sembra non essergli costato nessuno sforzo il gigantesco uccello si alza in volo e inizia a sorvolare il mare sfuggendo alla nave nemica. Senti le urla inferocite dei paladini che vi vedono scappare verso Saven senza poter far nulla per fermarvi. Vai al **99**.

130

Scivolate silenziosamente sulla superficie tranquilla schivando abilmente i pali che reggono il pontile, ma inavvertitamente lasci andare un remo e provochi un leggero rumore sordo. Stringi i denti ma ormai il rumore ha insospettito gli gnolls.
"Sveglia! Presto! Umani abbandonare l'isola!" Le urla gutturali della sentinella sono dirette verso il deposito in fondo al molo.
Prima ancora che tu possa reagire due guardie spuntano dal dormitorio improvvisato e si uniscono alle altre quattro già presenti sul pontile. Affrontare sei gnolls mostruosi armati fino ai denti non ti sembra una cosa assennata, anche se potresti guadagnare tempo per formulare un incantesimo. Ma la tua mente viene percorsa da un dubbio: forse non

conviene rivelare la tua identità di mago proprio all'inizio della missione. Se vuoi usare un incantesimo oppure hai con te lo Scettro di Bhukod, vai al **163**. Se invece preferisci tentare di risolvere la situazione parlando alle sentinelle, vai al **115**.

131

L'unico effetto sortito dalla tua stregoneria sul vecchio paladino sembra essere una rabbia ancora più accesa.
"Un mago kandiano!" urla inferocito mentre sprona il suo destriero. Dovresti fare qualcosa per salvarti, ma la lunga lancia avversaria si infila silenziosamente nel tuo torace. ☠

132

Unendo i pollici nel modo adatto per formulare l'incantesimo Fiamme Digitali punti entrambe le mani contro il paladino più anziano in groppa al cavallo bianco. Grazie alla lunga esperienza e ad approfonditi studi sai come aggiustare la mira e la distanza delle dita per colpire il bersaglio con la massima accuratezza e forza.

"*Pfoebrauknayt!*" mormori la formula elfica sottovoce. Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 23 o più, vai all'**82**. Se è inferiore, vai al **63**.

133

"Questo è il piccolo servo di tuo padre, Rufyl, non è vero?" chiede con voce affettuosa il maride.
"Come fai a conoscere mio padre?" esclami esterrefatto, dimenticando ogni tuo pensiero riguardante la missione che devi compiere.
"Sei sicuro che questa è la domanda che mi vuoi fare?" chiede Shanif con voce possente.
"Cosa vuoi dire con ciò?"
"Risponderò ad una sola domanda, figlio di Landor, per rispetto di tuo padre".
"Credevo che le creature fantastiche potessero esaudire tre desideri e non uno solo!" mormora Dalris delusa.
"Potrei farlo, se solo lo desiderassi, Dalris di Wealwood. Ma preferisco lasciare l'incantesimo Desiderio ai miei cugini minori, i geni ed i djinn. Essendo intellettualmente superiore preferisco giochi intellettuali piuttosto che fisici".
Dalris ti afferra per un braccio e ti avvicina a sé. "Questa è l'unica occasione che abbiamo per scoprire cosa sta combinando Arno senza dover andare a Saven!" esclama emozionata.
In linea di principio sei d'accordo con il bardo, ma il tuo cuore vorrebbe sapere molte cose oscure che ancora non sai sul conto di tuo padre. Hai un attimo di esitazione.
"È forse una scelta difficile, Carr Delling?" la voce di Shanif tuona nella tua mente. "Desideri conoscere il più grande segreto di tuo padre e contemporaneamente vorresti chiedermi informazioni su Arno, il tuo vecchio rivale alla Scuola degli Arcani".
"Dato che puoi leggere i miei pensieri, sai benissimo che

vorrei conoscere la natura della minaccia che Arno sta proiettando sulle terre di Tikandia dall'Isola di Seagate, ed il modo per fermarlo. Riusciresti a rispondermi, Shanif?"
"Queste sono due domande e non una! Devi scegliere: vuoi conoscere la natura dei poteri di Arno oppure sapere in che modo puoi fermarlo?"
*Ti allontani perplesso dal maride. Shanif è in grado di svelarti il più grande segreto di tuo padre (**17**), la natura dei malvagi poteri di Arno (**56**) oppure il modo grazie al quale puoi fermare le forze del male che stanno paralizzando Tikandia (**128**). Devi assolutamente scegliere!*

134

Appena chiudi la porta esterna il canto proveniente dall'altra parte del corridoio diventa più forte. Sembra che sia la stessa frase ripetuta per innumerevoli volte. Il suono ti ricorda le ore di esercitazione alla Scuola degli Arcani, durante le quali decine e decine di novizi dovevano ripetere, fino allo sfinimento, frasi monotone in lingue ormai morte finché non riuscivano a pronunciarle bene. Ma questa frase, ripetuta fino all'ossessione, non l'hai mai sentita prima d'ora!
Il corridoio segreto non è molto lungo: una piccola fessura all'altezza degli occhi lascia passare uno spiraglio di luce. Il paladino e Dalris stanno guardando con attenzione attraverso lo spioncino.
"Guarda anche tu!" sussurra Garn mentre si stringe un po' per lasciarti posto.
Dall'apertura vedi l'enorme altare della cattedrale, e riesci a distinguere l'intera navata centrale debolmente illuminata da centinaia di candele appese alle pareti laterali. I pellegrini che hai visto pochi minuti fa si sono spogliati dei loro mantelli e stanno fissando un piccolo uomo che si trova vicino all'altare. Quasi tutti i fedeli indossano il blasone

scarlatto del Sacro Dyan, mentre alcuni di loro risplendono del *dweomer* di incantesimi particolari.
"Sono tutti paladini!" mormora Dalris.
"Non più!" precisa Garn. "Hanno disonorato i loro voti e le loro anime dando ascolto alle parole di quel vile mago e adorando il demone che vedete sull'altare!"
Porti lo sguardo sul piccolo uomo che il paladino ha appena menzionato. Lo vedi di spalle e noti i suoi lunghi capelli neri spettinati e le mani nere che risaltano contro la tunica bianca. Poco più in là noti una statua di legno levigato la cui bruttura attira la tua attenzione.
La statua rappresenta una creatura alata, con il torso umano ma il volto ed i piedi simili a quelli di un mostro volatile. La debole luce delle candele ed il monotono canto dei fedeli rendono ancora più sinistre le fattezze di questo incredibile mostro.
Il celebrante si gira di scatto e riconosci subito il suo volto tirato. È Arno, il tuo nemico alla Scuola degli Arcani! La sua faccia scura è sfigurata da profonde rughe, come se lo studio delle arti magiche gli avesse fatto pagare un caro prezzo. La voluminosa massa di capelli neri è tenuta ferma da una tiara di diamanti cesellata con simboli e glifi che non riconosci.
Arno allunga le mani verso la statua ed inizia un nuovo canto, molto più semplice del primo. Questa volta è lo stesso nome che viene cantilenato in triplette. Ben presto la folla di paladini urla ad un ritmo che fa vibrare le pareti della cattedrale: "PAZUZU! PAZUZU! PAZUZU!"
Studi i lineamenti di Arno cercando di vedere se sta usando qualche incantesimo da te conosciuto, ma percepisci solamente la sua forte concentrazione sulla statua. Improvvisamente una delle piume di legno della statua si muove! Non credi ai tuoi occhi, pensi che sia uno scherzo della debole luce delle candele, ma dopo alcuni secondi anche la testa e

l'enorme cresta si muovono! I canti di Arno stanno facendo animare la statua!
Se sei venuto a conoscenza dell'esistenza di una creatura di nome 'Pazuzu', vai al **158**. Altrimenti rimani dove sei a guardare cosa succederà tra poco (**210**). Se invece pensi di saperne abbastanza, preparati a combattere Arno! Vai al **199**.

135

Sei sicuro che riuscirai a vincere Arno ed il mostro di nome Pazuzu, ma non vuoi sprecare un prezioso incantesimo. I due nemici ti stanno alle calcagna mentre ti infili nella porta segreta e ti dirigi verso l'uscita dietro a Garn e Dalris.
Improvvisamente il passaggio segreto viene inondato da una accecante luce soprannaturale. Ti giri velocemente e vedi l'enorme testa di Pazuzu sbucare dalla porta, ma prima che tu riesca a voltarti di nuovo i suoi occhi si accendono di una terribile luce rossa. Due raggi di energia psichica scaturiscono dai suoi occhi infernali e penetrano nel tuo cervello distruggendolo completamente. Cadi a terra riverso, ormai trasformato in un cumulo informe di materia inerte. ✠

136

Il tuo sguardo è fisso sul titolo dell'incantesimo Contatto Dimensionale. Non conosci gli effetti dell'incantesimo, perché non hai mai tentato prima d'ora di decifrare gli appunti di tuo padre che parlano delle dimensioni di esistenza materiale oltre a quella terrestre. Questi sono argomenti di magia avanzata e non hai avuto il tempo sufficiente di approfondirli.
"Invece di leggere quelle stupidaggini che nemmeno conosci bene, vuoi sbrigarti ad attraversare questa maledetta palude puzzolente? Mi stai ascoltando?"
Il mormorio irritato di Dalris disturba i tuoi pensieri. Il

bardo è fermo davanti a te con la spada sfoderata e ti sta aspettando impaziente con un braccio sul fianco. "Allora, vuoi venire o no? C'è qualcosa di strano qui e dobbiamo evitarlo se vogliamo uscire vivi dalla Palude Sulfurea!"
Con un cenno del capo indichi la pagina aperta del tuo Libro Tascabile. "Mi sono fermato per questo" le rispondi. "Questo è uno degli incantesimi maggiori più potenti di mio padre. Se lo formulo, posso entrare in contatto con un'altra dimensione di esistenza ed informarmi della natura dell'essere che vive in questa palude. Potremmo chiedere anche un consiglio su come trovare Arno!"
L'espressione del volto di Dalris tradisce una viva preoccupazione. "Sei diventato veramente pazzo! Non abbiamo tempo da sprecare per provare un incantesimo avanzato di Landor. E anche se ne avessimo il tempo, non credo saresti in grado di manipolare questo tipo di magie! Adesso metti via quel libro e andiamocene!"
"No, Dalris! Non devo fare nulla di particolare in questo incantesimo" insisti. "Nessun gesto, nessun oggetto o ingrediente, solo alcune parole e molta concentrazione. Per favore, rimani almeno finché provo. Se non funziona ce ne andremo!"
Neanche a me piace questa storia, padrone soggiunge Rufyl. *Ho viaggiato con tuo padre una volta sola nella Dimensione Astrale e le creature mostruose che ...*
"Tranquillo, Rufyl!" interrompi il monologo mentale dello pseudodrago. "Adesso, voi due, fate silenzio per un paio di minuti mentre mi concentro sulla formula dell'incantesimo".
I tuoi compagni obbediscono e rimangono in attesa nella nebbia sulfurea, mentre tu pronunci la formula in Alto Elfico molto lentamente, in modo tale da evitare qualsiasi errore di pronuncia. È un incantesimo che richiede tempo per essere formulato, e sei conscio del profondo silenzio

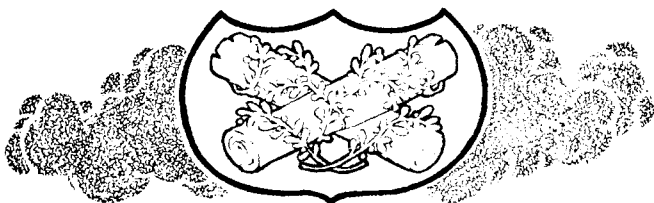
innaturale nel quale sei sprofondato dopo avere pronunciato l'ultima sillaba.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 24 o più, vai al **123**. Se invece è inferiore, vai all'**8**.

137

Ti alzi prestissimo, e sei pronto prima ancora che il sole splendente rischiari il fitto bosco di querce che circonda Wealwood. Dopo avere controllato per l'ennesima volta l'equipaggiamento chiudi la porta della capanna dietro di te. I segreti di Landor sono stati custoditi per più di venti anni dall'occhio vigile di Perth, e l'Arcidruido non permette a nessuno nel suo accampamento sacro di chiudere la porta a chiave.
Dalris e Rufyl stanno già aspettando fuori dell'abitazione dell'Arcidruido. "Stavo mandando Rufyl in cerca di te" esclama il bardo vedendoti. "Assomigli ad un menestrello con quel mantello colorato!"
"Speriamo che le guardie che incontreremo la pensino allo stesso modo! Dov'è tuo padre?"
"Sta ancora pregando per Thayne" ribatte con voce solenne. "Non smetterà finché non sarà sicuro che non c'è più nulla da fare. Hai deciso da dove inizieremo la nostra missione?"
"Dobbiamo scoprire l'origine del misterioso potere che Arno usa per corrompere i paladini e ciò significa che dobbiamo iniziare dall'Isola di Seagate, il suo stesso punto di partenza" spieghi ai tuoi compagni. "Finché Arno si trova a Saven dobbiamo approfittare per esplorare l'isola. Se riusciamo a trovare ciò che cerchiamo forse potremo

sabotare i suoi diabolici piani con l'Arcichierico Oram e i suoi paladini corrotti: semplicemente distruggendo la fonte dei suoi poteri!"
"Possiamo contare sull'aiuto di centinaia di sudditi fedeli che pescano ogni giorno nelle acque di Seagate" esclama Dalris. "Le loro barche sono piccole ma veloci, e grazie a loro potremmo arrivare sull'isola poco dopo il tramonto".
Lasci che Dalris si occupi dell'organizzazione del viaggio. I pescatori stanno già per salpare, ma sono disposti a trasportarvi sull'Isola di Seagate soprattutto perché avranno a bordo la figlia dell'Arcidruido. È evidente dal loro comportamento che amano e rispettano Dalris.
Dopo una lunga e piacevole giornata di pesca la barca si avvicina all'isola. Il sole sta lentamente tramontando all'orizzonte, e alla fioca luce di una lanterna il capitano ti mostra una carta nautica e ti chiede dove volete essere sbarcati. Assieme ai tuoi compagni studi attentamente la costa.
"Riesco a vedere solo tre modi per superare i posti di blocco di Arno. Delmer, il villaggio di mia madre, è il primo punto; il porto di Freeton è un altro, in quanto il traffico e il viavai di pescatori sono pressoché continui" spieghi lentamente ai tuoi amici indicando la più antica città portuale di Seagate, "mentre il terzo punto si trova sulla costa meridionale. Da lì potremmo raggiungere il popolo di Thayne sull'altopiano. Sicuramente saranno disposti ad aiutarci!"
"Qual è la via meno sorvegliata?" chiede Dalris interessata.
"Chi può saperlo!" esclami. "Thayne avrebbe potuto dircelo, ma è morto!" Una vampata di rabbia ti fa stringere i denti, ma con uno sforzo riesci a controllarti. "Dovremo sceglierne una e sperare di essere fortunati".
Intendi sbarcare sull'Isola di Seagate a Delmer, il villaggio natale di tua madre (**2**)? Oppure nel porto principale di Freeton (**57**)? Oppure nella parte disabitata della costa meridionale (**80**)?

138

Sei veramente soddisfatto: la tua semplice stregoneria ha funzionato! Il paladino più anziano si gira per controllare la situazione dietro alle spalle. Sfrutti la sua distrazione e con un movimento fulmineo gli colpisci la lancia con il tuo bastone magico e lo fai sbalzare dalla sella. Vai al **155**.

139

Infili una mano in una delle tasche stregate del tuo mantello e cerchi la fiala di sabbia per formulare l'incantesimo Sonno. Ti avvicini al vigile Rufyl e ti prepari a lanciare i luccicanti granelli sul viso del paladino.

"*Shhhhh!* " sussurri avvicinando l'indice alle labbra.

Lo sguardo del cavaliere si spegne improvvisamente, le pupille roteano e la testa inizia a ciondolare: finalmente le palpebre dell'avversario si chiudono! Il petto appesantito dalla corazza si alza e si abbassa con ritmi regolari ed il suo profondo respiro è accompagnato da un russare rumoroso.

"Bene, bene, Mago Delling! Sembra proprio che tu abbia trovato una cura istantanea per l'insonnia!" Come al solito il bardo mescola la sua ammirazione per il tuo talento con un feroce sarcasmo.

"Dormirà per tutta la notte a meno che qualcuno non lo svegli" le spieghi. "Questo ci permette di avere tutto il tempo necessario per sbrigare le nostre faccende a Saven".

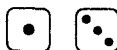
"Non finché rimaniamo qui ad ascoltare le tue lodi!" ti

apostrofa il bardo. “Le funzioni del vespero iniziano al tramonto del sole. Quella sarà la nostra unica occasione per riuscire ad entrare nella cattedrale senza farci notare. Chiama il tuo bel draghetto e andiamocene!”
Non sono un drago, padrona protesta Rufyl telepaticamente. *Le origini antiche della mia razza risalgono ...* Sorridi mentre vedi il tuo simpatico ma ingenuo servo avvicinarsi al bardo per raccontarle, con un interminabile monologo, la storia delle origini degli pseudodraghi. Vai al **100**.

140

Dopo un lungo e snervante sforzo di concentrazione punti l’indice verso l’unica via d’accesso all’accademia e mormori la formula del sortilegio Rivela Incantesimi. Se l’oggetto possiede un *dweomer* magico il potente sortilegio dovrebbe renderlo visibile. Aspetti alcuni attimi con il fiato sospeso ma non succede nulla.
“Il portone non è stregato” mormori ai tuoi compagni.
Sali sulla tetra lastra di pietra che funge da soglia e allunghi una mano per afferrare la maniglia. Un vortice di fiamme incandescenti ti avvolge e ti incenerisce all’istante! La tua intelligenza e le tue conoscenze magiche non sono state sufficienti per riconoscere il potente incantesimo Trappola Ignea Permanente, che qualche mago sconosciuto ma abile ha formulato sulla porta fatale! ✠

141

Formi una ’V’ con il pollice e l’indice di ciascuna mano e le punti contro i due cavalieri. Dopo alcuni attimi di concentrazione mormori la formula magica che attiva l’incantesimo Colpo Magico: “*Ruspal!*”
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 23 o più, vai al **104**. Se invece è inferiore, vai al **63**.

142

Osservi meravigliato questo gigante sconosciuto: non riesci a capire come faccia a sapere chi sei e cosa stai pensando! Indichi con un dito la tua amica Dalris: stai per chiedergli perché l'ha afferrata così violentemente, ma il maride non ti lascia nemmeno il tempo di formulare la domanda. "Guarda dove stava camminando il tuo caro bardo, figlio di Landor!" risponde con voce tonante.
Avanzi alcuni metri ed osservi le impronte di Dalris nella melma: la superficie del terreno inizia a muoversi e a cedere sotto il tuo peso. Stai per sprofondare! Sgrani gli occhi sbalordito e terrorizzato: un essere informe si sta muovendo goffamente nella pozzanghera di fango.
"È un uomo di fango. Allontanati da lì prima che inizi a lanciarti i suoi pericolosi proiettili melmosi!" urla Dalris terrorizzata.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Destrezza. Se il totale è 19 o più, vai al **190**. Se è minore, vai al **59**.

143

"Continuo a sostenere che ti sbagli" insisti con fermezza. "Adesso ci vuoi mostrare l'entrata segreta della cattedrale o dobbiamo trovarla da soli?"
Il paladino rimane a fissarti con uno sguardo gelido per alcuni secondi, poi scuote la testa e borbotta: "Come vuoi. Avrete bisogno di tutto l'aiuto che riuscite a trovare". Garn si gira e chiede il conto.
"Ti aspettiamo fuori, Garn" mormora Dalris. Il tono arrabbiato della sua voce la rende ancora più gelida. Vai al **214**.

144

"Ci sono tre o quattro guardie. Potremmo sorprenderle con o senza la magia!" suggerisce Dalris.
"Quante guardie ci sono, Rufyl?" chiedi al tuo servo. Il piccolo pseudodrago alza la sua graziosa testa squamosa.

Sei. Quattro sono sul pontile e gli altri due stanno dormendo nel ripostiglio all'altra estremità del molo.
Dalris indica con un cenno il molo. "Se riusciamo a portare la scialuppa sotto il pontile possiamo coglierli di sorpresa. È una notte molto buia e dubito che riescano a vederci. Stanno cercando di tenere la gente a terra, perciò non si aspetteranno mai un attacco dal mare".
Remando silenziosamente riuscite a infilarvi sotto il pontile. Tra le fessure delle assi riesci a distinguere i piedi sporchi di uno gnoll. Vai al **130**.

145

Impieghi quasi una settimana a percorrere il sentiero sugli altipiani nell'entroterra di Seagate. Appena ti avvicini alle montagne verdi e boscose, dimora della gente di Thayne, inizi ad incrociare carri carichi di gnolls feriti e meticci di origine orchesca che scendono dalle cime. Grazie ai poteri telepatici ed extrasensoriali di Rufyl puoi sapere in anticipo quando un gruppo di nemici si sta avvicinando, e puoi così nasconderti nella fitta vegetazione finché il carro non se n'è andato.
"I combattimenti devono essere particolarmente cruenti nei territori di Thayne" mormora Dalris ogni volta che vede passare un carro carico di mostriciattoli mutilati e feriti.
"Ho sempre saputo che la gente di Thayne non si sarebbe arresa tanto facilmente" ribatti orgoglioso. "Devono difendere la loro nobile discendenza alto-elfica".
Verso mezzogiorno del quinto giorno di viaggio Rufyl ti blocca con un suo avvertimento telepatico. *Percepisco delle noie, padrone. Proprio davanti a noi, sul sentiero!*
Assieme ai tuoi due amici ti nascondi nella fitta boscaglia che fiancheggia il sentiero, e prosegui con molta cautela il cammino mantenendoti sempre nascosto agli occhi di eventuali passanti. Ma una tragedia sta per svolgersi davanti ai vostri occhi!

Ignaro della vostra presenza, un paladino a cavallo procede baldanzoso sul sentiero: è completamente armato ed indossa un'armatura di argento con un elmo ed un pesante scudo. La cotta scarlatta porta i due ceppi incrociati, l'insegna dei Cavalieri del Sacro Dyan. Nascosto fra i cespugli sul ciglio del sentiero c'è un piccolo e muscoloso semi-umano, coperto da una semplice tunica di cuoio nero tenuta assieme da piccoli anelli di metallo azzurro. La testa della piccola creatura è orrenda a vedersi: è completamente calva, eccetto che per un paio di folte sopracciglia grigie che contrastano fortemente con la carnagione olivastra. L'unica arma di cui è provvisto il piccolo ma coraggioso soldato è una piccola freccia che brandisce con aria decisa.
"Chi è quella creatura?" chiede Dalris con il fiato sospeso.
"Non lo so, ma è troppo stupido oppure troppo coraggioso per affrontare un paladino armato fino ai denti con una semplice freccia!" Se hai intenzione di intervenire, vai al **184**. Se invece preferisci attendere e vedere cosa succederà, vai al **212**.

146

La velocità con cui l'incantesimo inizia a produrre i suoi effetti ti impressiona. Il roc viene avvolto da un involucro opaco di energia verde che si adatta ai movimenti frenetici della bestia: per un attimo temi che non sia abbastanza resistente da contenere l'irrequieto prigioniero.
"Guarda! Inizia a rimpicciolirsi!" esclama Dalris senza fiato.
Davanti ai vostri sguardi l'involucro stregato inizia ad indurirsi e restringersi a velocità vertiginosa! Ormai non riesci più a vedere la sagoma del roc all'interno della sfera magica, e temi di avere ucciso il tuo amico con un incantesimo che non hai mai provato prima d'ora. Nel giro di pochissimi minuti il guscio rugoso diventa grande quanto un macigno.

L'involucro lentamente si rompe in migliaia di schegge: dopo alcuni secondi vedi il corpo rossastro del piccolo Rufyl rannicchiato in mezzo a migliaia di frantumi.
"Rufyl!" esclami correndo verso il tuo servo.
Era assolutamente necessario svegliarmi dopo tutto quello che ho passato?
"No, avrei potuto lasciarti dormire abbandonandoti in mezzo ai tuoi fratelli e sorelle roc". Scuoti leggermente lo pseudodrago e lo aiuti a rimettersi in piedi.
"Andiamocene subito da questo posto prima che tramonti il sole. Non so esattamente quando cenano questi roc, ma non vorrei essere nei paraggi quando iniziano ad avere fame". La frase sussurrata da Dalris ti riporta alla realtà: innumerevoli sono i pericoli che vi circondano! L'agile profilo del bardo sta già scomparendo dietro alle rocce frastagliate.
Dove ci troviamo, padrone? Non mi ricordo nulla.
"Te lo spiegherò più tardi" mormori. "Adesso dobbiamo pensare a raggiungere l'entroterra prima del tramonto. Un giorno o l'altro ti racconterò cosa è successo oggi".
I pensieri del tuo piccolo servo sono una confusione di ricordi e di sogni: ti segue frastornato e pensieroso. Fai fatica a procedere in mezzo a questi dirupi, anche se da giovane eri abituato a camminare su sentieri ben peggiori di questo. Devi aggrapparti alle rocce taglienti e ben presto le tue mani delicate iniziano a sanguinare. Vai al **37**.

147

"Non c'è più nulla ormai che io possa fare per lui!" sussurri a Dalris. "L'unica cosa che possiamo ancora fare è cercare di rimanere vivi ed uscire da questa palude prima di notte. Se riusciamo a tornare a Wealwood, forse negli appunti di mio padre riesco a trovare un modo per annullare l'incantesimo".
"Perché non ci hai pensato prima?" la voce e lo sguardo di

Dalris tradiscono un profondo disprezzo. "Rufyl è molto di più di un semplice servo. È un nostro amico come lo era per tuo padre!"
"Non c'era nient'altro che avremmo potuto fare!" obietti. "E adesso andiamocene prima che il roc senta il nostro odore oppure ci veda!"
Ti allontani strisciando in mezzo al fango. Hai quasi raggiunto una piccola siepe di arbusti rinsecchiti quando il vorace predatore lancia un grido e si avvicina minaccioso!
"Troppo tardi!" urli disperato. "Ci ha visto! Mettiti in salvo!"
Dalris balza in piedi e si mette a correre all'impazzata, ma le suole di cuoio delle scarpe la fanno scivolare sul terreno insidioso. Il roc la guarda per un interminabile attimo ma subito dopo la sua attenzione viene attirata dalla tua presenza. Indietreggi lentamente e ti allontani dalla creatura affamata, ma inciampi contro un arbusto, cadendo pesantemente in una pozzanghera di pantano giallastro. Stai per alzarti, ma un affilato artiglio ti squarcia il cranio. ✠

148

Se riesce lei a convincerli senza ricorrere alla magia, ci riuscirò anch'io, pensi arrabbiato mentre Dalris si muove con atteggiamento spavaldo verso il sentiero. Ti scuoti la polvere dal mantello e aspetti in silenzio accanto a Dalris, mentre i due paladini si avvicinano al galoppo con le lance puntate contro di voi.
"Salute a voi, Sante Guardie di Dyan!" gridi verso le due guardie a cavallo mentre si fermano alzando una nuvola di polvere rossa che vi secca la gola. "In che modo possiamo servirvi, signori?"
Il più giovane dei due, un uomo burbero dalla carnagione scura, abbassa la lancia e te la punta contro il torace. "Siamo noi che facciamo le domande, stupido kandiano!"
"Alza quella lancia" lo apostrofa il più vecchio. "Non

ucciderlo prima che ci dica chi è. Dammi le tue generalità e spiega cosa fai su questo sentiero!"
Sono forse questi i paladini? ti chiedi. Cerchi di nascondere lo stupore che provi al vedere i tradizionali difensori del bene e delle giuste cause comportarsi come violenti delinquenti.
"Siamo artisti!" annunci con un ampio movimento del mantello. "Gentili attori venuti a diffondere la nostra arte nella più dolce città di tutta Tikandia. Canzoni, storie, musica e balli ... questo è il nostro lavoro!"
Getta i dadi e somma il risultato al tuo Carisma. Se il totale è 23 o più, vai al **183**. Se invece è minore, vai al **41**.

149

"Siediti e cena con noi" lo inviti gentilmente. Dalris ti guarda preoccupata ma non dice nulla. Lo straniero si inchina e si accomoda accanto a voi. Gli altri avventori si lanciano delle occhiate nervose, ma la loro attenzione viene subito assorbita dai boccali e dai piatti pieni di fumante stufato.
Il cavaliere guarda attentamente Dalris esaminando minuziosamente il suo giubbotto di pelle ed il suo codino nero. La maggior parte degli uomini trovano irresistibile la bellezza del bardo, ma lo straniero non sembra prestare attenzione a questo dettaglio. Infatti la sua attenzione sembra concentrata solamente sul flauto incantato che le pende dalla cintura.
"È uno strumento kandiano?" chiede con voce gentile. "Componi musica o semplicemente suoni?"
"Entrambe le cose!" risponde in fretta arrossendo violentemente.
Ha capito che il flauto di Dalris è incantato!
Il pensiero telepatico di Rufyl vi avverte del pericolo. A giudicare dal suo sguardo smarrito anche Dalris lo ha avvertito. Dopo alcuni secondi lo straniero si rivolge a te

ed inizia a guardare il tuo mantello senza aspettare una risposta dal bardo.
"Quanto a te, i tuoi vestiti sono tradizionali ma il tuo accento è un po' particolare. Forse sei molto di più che un artista kandiano?" La sua bocca accenna ad un vago sorriso ed il suo sguardo è divertito da questa specie di battaglia verbale.
Sta esaminando il tuo mantello, padrone! ti informa Rufyl. *Percepisce la presenza dell'incantesimo Tasche Capienti!* Se hai con te lo Scettro di Bhukod, vai al **205**. Altrimenti vai all'**89**.

150

"Aspetta, Dalris" gridi con voce convincente. "Torna indietro, ti devo mostrare una cosa!"
Il bardo ritorna sui suoi passi con un atteggiamento disgustato. "Credevo che questa missione ti facesse scordare per un po' tutta quella robaccia" borbotta indicando con un cenno del capo il tuo libro di incantesimi, "ma ho capito che nulla distoglierà la tua attenzione dalle solite cose!"
"Siediti qui ed ascoltami" sussurri emozionato. Prima che possa obiettare ancora qualcosa inizi a decifrare la descrizione dell'incantesimo Trasfigurazione. "Non riesci a capire, Dalris? Potrei trasformare quell'essere nascosto nella nebbia in un insetto indifeso, oppure in un topo o ... "
"Sveglia, Carr!" ti interrompe il bardo. "Forse Landor era in grado di fare quello che dici. Tu invece studi questo argomento da soli cinque anni! Un simile incantesimo è troppo potente perché tu possa affrontarlo senza la dovuta preparazione!"
"Ho studiato molto, Dalris" insisti. "E non mi sono mai azzardato a provare un incantesimo. Non vale forse la pena tentare, prima di continuare ad andare avanti solamente con una spada ed un bastone?"
L'espressione di scherno del bardo si tramuta in dispera-

zione. “Fallo, Carr! Muoviti! Non sarai contento finché non avrai giocato per benino con quel quaderno!”
“Andrà tutto bene” la rassicuri. “Adesso state tranquilli e lasciatemi concentrare”.
Inizi a leggere la formula dell’incantesimo decifrando parola per parola il codice segreto di Landor. Man mano che pronunci la formula, le parole svaniscono misteriosamente dalla pergamena.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 26 o più, vai al **116**. Se è 25 o meno, vai al **35**.

151

Il gigantesco roc continua ad osservarvi con aria famelica inclinando la testa e arruffando le piume.
“Credo proprio che la tua creaturina abbia intenzione di mangiarci” ti mormora Dalris all’orecchio. “Le aquile affamate fanno proprio così quando stanno per cibarsi della loro preda. Non riesci ad annullare il tuo incantesimo?”
Avevi già considerato questa soluzione. L’unico incantesimo che può annullare Trasfigurazione è l’incantesimo Anti Magia. Avevi intenzione di usarlo solo per affrontare le terribili arti magiche di Arno, ma la situazione ora è davvero drammatica.
Alzi la mano sinistra con il palmo rivolto verso l’esterno e lo punti verso l’imponente volatile. Dopo un attimo di concentrazione lo giri velocemente verso l’interno proferendo la formula magica: “*Vyehdo!*” Vai al **146**.

152

Il bastone colpisce l'enorme pollice con una forza tale da rompere un braccio ad un umano. Una disgustosa protuberanza ocra inizia a gonfiarsi sulla pelle giallastra, ma la misteriosa mano non molla la presa e continua a tenere prigioniera la tua compagna. Poi il dorso della gigantesca mano ti colpisce al petto scaraventandoti a terra.
Getta un dado e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale.
Vai al **119**.

153

La forza mentale del mostro è terribilmente più potente di qualsiasi altra energia che tu abbia mai studiato o incontrato durante la tua carriera di mago. L'attacco psichico di Pazuzu è sconvolgente: le cellule nervose del tuo cervello vibrano freneticamente e la testa sta quasi per scoppiarti. Con uno sforzo sovrumano riesci a sopportare l'atroce dolore ed avvicini lo Scettro di Bhukod al petto. Ma non riesci più a muoverti!
"Carr! Vieni via di lì!"
Dalris si mette fra te ed il mostro ed inizia a schiaffeggiarti con forza. Il dolore fisico ti fa rinvenire e senti di nuovo il sangue circolare nelle vene: con un gesto veloce fai scostare il bardo.
"Andatevene, tutt'e due!" ordini a Garn ed al coraggioso bardo kandiano. "È un duello magico questo! Dovremo fare affidamento sui poteri dello scettro!"
"Hai sentito, grande Pazuzu? Il cucciolo di Landor vuole usare la bacchetta bhukodiana contro di te!"
Ti giri di scatto verso Arno: il suo ghigno satanico ti dice che qualcosa sta andando veramente storto! Alzi lo scettro lasciando che la luce emessa dall'arma magica illumini l'intera cattedrale del Sacro Dyan. La congrega di paladini corrotti guardano ipnotizzati l'aura magica della bacchetta, anche se Arno ed il suo alleato non sembrano affatto con-

taminati dalla potenza della tua arma. Molti rinnegati si inginocchiano piangendo e si coprono il viso, mentre molti altri pregano ad alta voce invocando la protezione degli dei.
"SILENZIO, CAVALIERI DELLA VERITÀ!"
La voce metallica di Pazuzu echeggia nell'ampia navata zittendo la reazione rumorosa dei suoi seguaci.
"Osservate il potere di Pazuzu, messaggero del Sacro Dyan e Principe degli Imperi Aerei Inferiori!" urla Arno.
Il mostro alza entrambe le mani sopra la testa di falco e fa scaturire due raggi di luce nera, che si dirigono a velocità vertiginosa verso di te e vanno a coprire l'estremità luminosa dello scettro. La misteriosa luce soprannaturale spegne completamente il bagliore magico della tua arma.
"Avete visto, Cavalieri della Verità?" urla vittorioso il tuo nemico. "Le magie di Landor non sono nulla in confronto al potere di Pazuzu!"
"Ha ragione, Carr!" grida Garn dall'entrata segreta. "Non possiamo fare nulla. Andiamocene finché ci è ancora possibile!"
Il paladino ha maledettamente ragione, anche se rabbrividisci all'idea che Arno sia in possesso di poteri più forti dei tuoi. Infili lo Scettro di Bhukod sotto il mantello e corri verso l'uscita segreta. Hai poco tempo, ma è sufficiente per formulare l'incantesimo Sigilla Porta (**40**) oppure Porta Ermetica (**168**) se non li hai ancora usati. Oppure puoi risparmiare tempo prezioso e cercare di fuggire senza l'aiuto della magia (**135**).

154

"Il mio nome è Garn, Garn di Ristling, del Territorio Occidentale. Fino al mese scorso ero un Cavaliere Paladino al servizio personale di Sua Eccellenza, Oram I, Arcichierico di Saven, Alto Prelato del Sacro ... "
"Benissimo!" lo interrompi impaziente. "Lasciamo perdere i titoli e vai avanti con il racconto!"

“Lascia che Garn lo racconti a modo suo, Carr!” si intromette Dalris con il viso arrossato dall’emozione. Non occorre l’intervento telepatico di Rufyl per capire perché sta prendendo le difese di questo elegante cavaliere, e ciò ti irrita parecchio.
“Il mio compagno impaziente è Carr Delling, ed io mi chiamo Dalris, figlia dell’Arcidruido Perth di Kandia” spiega con voce soave a Garn. “Per favore, perdona l’interruzione e continua il tuo racconto. C’è qualcuno che lo vorrebbe sentire!”
Il paladino annuisce e ti sorride. “Meno di due mesi fa” continua, “il santo Arcichierico ha ricevuto una visita da un piccolo uomo, scuro di carnagione, proveniente dall’Isola di Seagate. Da allora le cose sono terribilmente cambiate a Saven”.
“Arno!” mormori agitato.
“Si chiama proprio così!” esclama Garn, particolarmente sorpreso dal fatto che tu conosca questo nome. “Come mai lo conosci?”
“Te lo spiegherò più tardi. Prima finisci la tua storia!” insisti.
“Bene. Da allora questo Arno è diventato il compagno ed il consigliere personale di Oram. È stato lui ad introdurre il culto di Pazuzu tra i Cavalieri del Sacro Dyan, un culto che minaccia di distruggere tutto ciò che è buono nella terra di Tikandia. In questo preciso momento i miei ex compagni d’armi sono raccolti nella cattedrale per adorare questo demone con un rito blasfemo”.
Guardi Dalris per vedere se ha riconosciuto il nome di ’Pazuzu’, ma il suo volto non tradisce nessuna emozione e rimane in silenzio.
“Aspetta un attimo” lo interrompi. “Credevo che i paladini giurassero di combattere il male sotto tutte le forme, e che fossero dotati di poteri soprannaturali per scoprire queste

forze malvagie. Come ha potuto Arno vincere questi poteri?"
Il volto del cavaliere si fa più cupo. Rimane silenzioso a guardare il boccale di vino per molto tempo prima di rispondere. "Questa è una domanda che mi sono fatto un migliaio di volte, Carr di Kandia. Posseggo quei poteri da quando ho giurato fedeltà al Sacro Dyan, e da quando ho visto arrivare Arno in questa città ho capito che era un uomo malvagio. I paladini che è riuscito a corrompere non sono più miei compagni!"
"Allora è per questo che non porti più il blasone dell'Ordine!" borbotta Dalris.
"Appunto, mia bella signora!" ammette cortesemente Garn, senza la minima intenzione di fare un complimento. "I miei camerati hanno trasformato la loro alleanza con il Sacro Dyan in alleanza con il demone Pazuzu ed il suo malvagio aiutante, Arno. Per quanto mi riguarda la loro cavalleria è andata perduta".
"Se ciò corrisponde a verità, con la cavalleria essi hanno perso anche i loro poteri soprannaturali per combattere il male" osservi.
"Un'ipotesi ragionevole, amico Carr" concorda Garn, "tuttavia falsa. Infatti ho visto con i miei occhi che usavano poteri magici negativi ben più potenti dei poteri clericali che ancora posseggo. Sembra che la loro conversione al culto di Pazuzu abbia garantito loro dei poteri ben maggiori di quelli che possedevano prima!"
"La situazione è peggiore di quanto pensasse mio padre" mormora Dalris rivolgendosi a te. "I poteri malefici che il tuo rivale possiede devono essere effettivamente molto forti, per avere corrotto l'intero Ordine del Sacro Dyan!"
"Rivale?" chiede Garn sbigottito. "Non capisco quello che vuoi dire. Come puoi essere rivale di un essere come Arno?"

Se vuoi rivelare la tua identità a Garn, vai al **193**. Se decidi di continuare a nasconderla, vai al **21**.

155

"Mettiti in salvo nella palude!" urli sporgendoti da sotto il collo del destriero e allontanandoti di corsa dall'altro lato del sentiero. Dalris colpisce violentemente il destriero del paladino più giovane: il cavallo imbizzarrito va a sbattere contro il destriero dell'altro paladino. Nella confusione creatasi il bardo balza in piedi, si allontana correndo e ti raggiunge in pochi attimi.

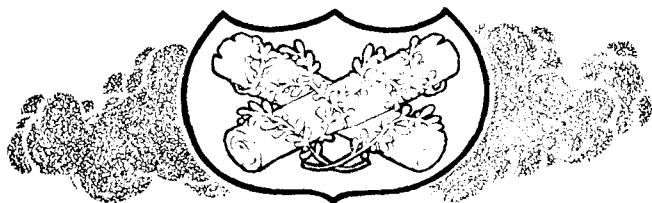
I paladini non tardano molto a riprendersi e li scorgi mentre risalgono in sella e si lanciano di gran carriera al vostro inseguimento. "Non ce la facciamo!" gridi disperato.

Estrai il bastone borchiato dalle pieghe del mantello ed urli: "*Trope gahn!*" Il bastone inizia ad allungarsi magicamente e diventa più lungo delle lance dei paladini. Ti giri di scatto e ti prepari ad affrontare i minacciosi cavalieri.

Getta i dadi e somma il risultato alla tua Destrezza. Se il totale è 17 o più, vai al **200**. Se è inferiore, vai al **33**.

156

"C'è ancora una cosa, Garn" continui parlando con voce franca. "Voglio che riporti il fagotto di pelle di olifante all'Arcidruido Perth a Wealwood. Non ti conoscevo abbastanza per fidarmi di te, ma si tratta del leggendario Scettro di Bhukod. Forse è l'ultima speranza di Tikandia per sconfiggere Arno e Pazuzu, e non voglio correre il rischio di

perderlo se qualche paladino rinnegato riesce a percepire la sua aura".
I lineamenti del volto di Garn si irrigidiscono. Si avvicina e ti afferra le mani. "Grazie per avermi affidato un simile tesoro! Solo con la morte riuscirebbero a strapparmelo!"
"Ed io potrò andare a Seagate con un pensiero in meno" mormori al paladino con riconoscenza.
Impaziente come sempre, Dalris si alza ed inizia a passeggiare per la stanza. "Possiamo andare allora? Insomma, saremo fortunati se arriveremo sull'isola prima di giorno!"
Cancella lo Scettro di Bhukod dal tuo Foglio d'Identità e vai al **106**.

157

"Se persino un Arcimago considera la Palude Sulfurea come una zona estremamente pericolosa, allora è proprio la via più sicura per entrare in città" affermi dirigendoti verso la foresta.
Le vecchie e nodose querce del confine occidentale di Wealwood sembrano sentire la natura misteriosa della vicina palude, completamente avvolta in nuvole giallastre di nebbia sulfurea. I giganteschi rami che danno verso la palude sono senza foglie e striminziti, come se una maledizione avesse seccato per sempre la loro linfa.
Te l'avevo detto che questo era un posto poco raccomandabile borbotta mentalmente il tuo piccolo pseudodrago.
"Quei rami sono stati uccisi dai vapori di zolfo, e non dalle

forze del male come credi tu!" apostrofi il tuo servo a voce alta.
"È un buon segno" aggiunge Dalris. "Significa che non c'è vegetazione sufficiente per sfamare dei mostri giganteschi, come vorrebbe la leggenda".
"Hai ragione, ma vuole anche dire che ci potrebbero vivere solamente mostri carnivori" mormori con un filo di voce, "e sinceramente non vorrei diventare un bocconcino prelibato per nessuno!" Il bardo ti guarda stupito ma non ribatte nulla, mentre si addentra nella fitta nebbia della regione più misteriosa delle leggende druidiche.
Sembra sicura di sé, ma ha appoggiato la mano sull'elsa della spada, pensi.
Forse la cautela di Dalris è saggia si intromette Rufyl nei tuoi pensieri. Avevi dimenticato per un momento che gli pseudodraghi sono terribilmente egocentrici. Ogni volta che un umano si trova alla sua portata telepatica, Rufyl è convinto che stia comunicando telepaticamente con lui.
No, padrone ti corregge Rufyl mentalmente, *cercavo di avvertirti dei pericoli di cui percepisco la presenza!*
"Cosa sta pensando quello lì?" mormora Dalris fermandosi di scatto nel momento in cui ha percepito il discorso di Rufyl. Rimanete fermi a guardare la palude desolata che vi circonda, in assoluto silenzio, per percepire la presenza della creatura pericolosa di cui parlava Rufyl. Ma non udite né vedete nulla.
Da qualche parte in questo mare di nebbia si nasconde una grande intelligenza insiste la piccola bestia, *e ha già sentito la nostra presenza. Sento che si sta preparando a fermarci nel tratto di palude qui di fronte. Sarebbe saggio che ci preparassimo ad un attacco, ed ancora più saggio ritornare indietro e lasciare questo posto infernale.*
La mano di Dalris si stringe sull'impugnatura della spada mentre procede lentamente in mezzo alla foschia giallastra. "Prepara un incantesimo, Carr" mormora a bassa voce. "Ho

appena visto qualcosa laggiù ... ed è molto grande per giunta!"
Speri di conoscere un incantesimo sufficientemente potente per far fronte alla minaccia che incombe su di voi. Se non lo fosse, con la mano cerchi il rassicurante Libro Tascabile in mezzo alle pieghe del tuo ampio mantello. Se vuoi usare un incantesimo che conosci, vai al **27**. Se vuoi usare un incantesimo superiore, vai al **61**. Se invece decidi che è inutile sprecare un incantesimo, vai al **96**.

158

Mentre osservi la gigantesca statua trasformarsi in un mostro vivente, ti rendi conto che si tratta del potente 'Pazuzeus' di cui parlava Shanif nella Palude Sulfurea.
Anche Dalris si ricorda della stessa cosa e si gira terrorizzata verso di te. "Quello è il principe demone!" balbetta. "Non siamo in grado di combattere un vero demone!"
Annuisci e con un cenno le fai capire che deve rimanere ferma. Ritorni davanti allo spioncino per vedere ed ascoltare cosa sta succedendo all'interno della cattedrale. Vai al **210**.

159

Le urla disperate e le bestemmie dei soldati nemici si affievoliscono man mano che il peschereccio si allontana dal vascello che sta colando a picco e si dirige verso la terra di Tikandia, alcune miglia più a nord di Saven.
"Questa è una rotta molto trafficata" spieghi ai tuoi amici richiamando la loro attenzione su una fila di vele che si

intravedono all'orizzonte. "Quei vascelli si avvicineranno ai rottami della nave in meno di un'ora ... il tempo sufficiente per scomparire dalla scena!"
Gli abili pescatori vi sbarcano in una piccola insenatura nascosta da una folta vegetazione dove un ruscello sfocia in mare. Alla tua sinistra una densa nebbia giallastra sovrasta una distesa desolata mentre alla tua destra la foresta appare lussureggiante ed assomiglia molto a quella che circonda Wealwood.
Dove ci troviamo? ti chiede Rufyl.
"Non molto lontano da Wealwood" gli risponde Dalris. "Questa terra bruciata che vedi sulla sinistra probabilmente è la Palude Sulfurea. Per quanto sia odioso dirlo, questa potrebbe essere la via più celere per raggiungere Saven. E se la strada principale non era già sorvegliata, lo sarà adesso!"
"La Palude Sulfurea!" esclami sgomento. "Ne sei sicura? Credi che siano vere tutte quelle leggende che raccontano che questo posto è abitato da mostri giganteschi?"
"Ormai nessuno crede più a queste storie" risponde il bardo con un tono glaciale. "Mio padre è convinto che la zona non presenti alcuna forma di vita perché la vegetazione è stata bruciata dai vapori di zolfo. C'è qualcosa che non va, mago? Le tue arti magiche non sono forse adatte a proteggerti da un po' di aria puzzolente?"
Tuo padre considerava la Palude Sulfurea un luogo molto pericoloso mormora Rufyl nella tua mente come se desse ragione al tuo genitore.
Ormai abituato alle provocazioni di Dalris ed alle paure di Rufyl, cerchi di non pensare a quanto hanno appena detto per potere decidere più liberamente. Se preferisci correre il rischio di incontrare le guardie sulla strada principale, vai al **42**. Se invece vuoi attraversare la Palude Sulfurea, vai al **157**.

160

L'incantesimo Zampe di Ragno funziona egregiamente, come cinque anni fa. Raggiungi il tuo amico bardo ed arrivi sul bastione in pochi minuti. L'effetto dell'incantesimo sta per svanire proprio quando stai infilandoti gli stivali, ed è completamente scomparso quando allunghi un braccio per aiutare Dalris a scavalcare la merlatura.
"Saresti stato un ottimo ladro!" esclama la tua compagna.
"Anche tu te la cavi a meraviglia su un muro di pietra come questo! Riesci ad individuare trappole non magiche?"
Si avvicina lentamente alla porta di legno consumato dalle intemperie, la stessa porta che conduce all'interno della torre che hai attraversato anni prima per recuperare lo Scettro di Bhukod. Le dita agili ed esperte del bardo scivolano lungo le fessure e le cavità della porta.
"Non riesco a sentire nulla!" esclama. "Ma è chiusa per opera di magia e non sono in grado di aprirla!"
"Lasciami provare". Ti concentri sulla porta incantata e lasci che il *dweomer* dell'incantesimo Apriporta si formi e si sviluppi nella tua mente, fino al momento in cui devi lasciar andare l'energia trattenuta volontariamente.
"*Nutush!*" comandi con voce imperiosa.
Cancella l'incantesimo Apriporta dal tuo elenco e vai al **171**.

161

"Non così in fretta" esclama Garn cercando di smorzare il tuo entusiasmo. Con un cenno indica la cattedrale. "Porti con te un oggetto magico che ti smaschererebbe nel giro di pochi minuti in mezzo ad una folla di paladini. Ho percepito subito la sua potente aura con il mio Rivela Incantesimi, non appena vi ho visti".
"Forse hai percepito il contenuto delle tasche magiche del mio mantello" ti affretti a rispondere. "Contengono gli

ingredienti di cui ho bisogno per formulare gli incantesimi, ed altre formule scritte di incantesimi maggiori".
Garn sorride tristemente e scuote la testa. "Ho già incontrato molte volte aure simili, Carr. Ciò che ho percepito è di gran lunga più potente di qualsiasi mantello magico o incantesimo. Non so cosa porti con te e nemmeno il perché. L'unica mia preoccupazione è che tu non lo porti all'interno della cattedrale: il suo potente *dweomer* segnalerà subito la tua presenza ai paladini".
Non sa che possiedi lo Scettro di Bhukod ma ne percepisce la presenza ti avverte Rufyl telepaticamente.
"Posso nascondere il tuo oggetto magico, qualunque esso sia, nella mia umile casa" suggerisce timidamente Garn. "Le mie corazze ed armi incantate si trovano tutte lì a causa dei loro *dweomer*. Il tuo tesoro segreto starà al sicuro, te lo garantisco!"
Forse è uno dei seguaci di Arno, e cerca di impadronirsi dello scettro prima che io possa incontrare il suo maestro, pensi. Devi assolutamente decidere se fidarti di Garn e consegnargli lo Scettro di Bhukod perché lo custodisca (**81**), oppure ignorare i suoi avvertimenti e portarlo con te nella cattedrale (**143**).

162

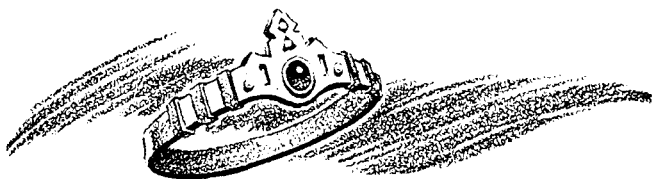
"Se riusciamo a bloccare la prima ondata di paladini forse riusciremo a convincerli che siamo troppo pericolosi". Dalris sembra alquanto scettica. "Non dovrebbero mandare molti uomini ad ispezionare un piccolo peschereccio. Riesco a tenerne a bada cinque o sei con il mio incantesimo Colpo Magico ed il mio bastone borchiato, se tu e Rufyl riuscite a badare agli altri".
"Ce la sapremo sbrigare da soli, ma ne risparmieremo un paio in caso ti annoiassi" ti apostrofa Dalris con freddo sarcasmo. "Inizia lo spettacolo, mago!"
Stanno arrivando! esclama Rufyl nella tua mente.

Il vascello nemico ora è vicinissimo e i paladini sono pronti ad abbordare: i ganci si impigliano sul parapetto e le funi si stanno tendendo, le sartie pullulano di soldati ed alcuni di essi stanno già calandosi lungo le corde.
"Arriva la prima decina! Addosso!" urli ai tuoi compagni. Non riesci a vedere la piccola figura di Rufyl, ma sei sicuro che lo pseudodrago deve essere al fianco di Dalris mentre il bardo si avvicina ai nemici impugnando la spada ed il pugnale. Scegli i primi quattro soldati che stanno scendendo sul ponte ed alzi le mani contro di loro.
"*Ruspal!*" urli con quanto fiato hai in gola per attirare l'attenzione degli altri. Il loro sguardo si concentra su di te mentre una piccola sfera di energia parte da ogni dito e si unisce dopo alcuni secondi in una crepitante lingua di fuoco che va a colpire il torace dei tuoi avversari. Urlano di dolore mentre i loro compagni cercano di tornare indietro inorriditi. Tre delle tue vittime cadono pesantemente sul ponte del peschereccio mortalmente ferite dai tuoi proiettili infuocati. Il quarto cade in mare e scompare negli abissi in una schiuma rossastra. Mentre gli altri sei soldati sono ancora annichiliti dalla scena, Dalris si avvicina e li ferisce mortalmente prima ancora che si rendano conto della sua presenza.
Corri in suo aiuto brandendo il tuo magico bastone borchiato. Proprio nel momento in cui stai per colpire uno dei paladini, vedi dipingersi sul suo volto una smorfia mortale ed apparire nel suo sguardo una fissità spettrale. Non l'hai nemmeno toccato! Il soldato cade a terra folgorato.
Scusa, padrone. Non sapevo che questo era tuo! Il pensiero allegro di Rufyl spiega cosa è successo al paladino. L'invisibile pseudodrago lo ha punto con la sua coda velenosa paralizzandolo all'istante. Ghigni soddisfatto al pensiero di quanto ciò possa sembrare impressionante per quelli che hanno assistito alla scena.
Proviamoci ancora, Rufyl gli comandi.

Ti lanci contro un altro soldato, questa volta puntandogli contro solamente le dita della mano. L'uomo armato fino ai denti sorride ed avanza minaccioso pronto ad attaccarti, ma improvvisamente si blocca e cade pesantemente sul ponte appena il veleno di Rufyl inizia a circolare nelle sue vene.
"Allontanatevi da quel diavolo!" urla qualcuno dalla nave. "Via, via tutti!"
I soldati non hanno bisogno di altri incoraggiamenti: si gettano in mare per evitare la tua potente e mortale magia. Ti senti già sicuro della vittoria quando vedi Dalris indicare la nave nemica con uno sguardo inorridito. "Ci siamo dimenticati degli arcieri!"
Il terrore ti paralizza: ma ormai non puoi più sperare di metterti in salvo dalla pioggia mortale di dardi che i paladini hanno riservato per voi. ✠

163

Cerchi di concentrarti sugli incantesimi che hai memorizzato per scegliere il più efficace. Proprio nel momento in cui senti aumentare in te l'energia magica, una misteriosa aura di luce bluastra vi avvolge completamente. Sembra che una polvere fosforescente ricopra i vostri vestiti e il legno della barca. Il misterioso *dweomer* è così brillante che illumina l'intero porto.
"Cosa sta succedendo?" chiede Dalris impaurita. "Sei stato tu a fare questo?"
"Non lo so!" esclami fuori di te, dimenticandoti la formula che stavi per pronunciare. "Di certo non sono stato io. Arno deve avere lanciato un incantesimo permanente Rivela Magia che sta neutralizzando i nostri *dweomer*!"
"Qualunque sia la ragione, adesso siamo bersagli facili!" sbotta il bardo tentando di ripararsi gli occhi dalla forte luce.
"Uccidete il mago!" urla uno degli gnolls.

Prima di essere trafitto da una pioggia di lance, pensi che i poteri di Arno erano di gran lunga superiori a quanto avevi immaginato all'inizio della tua avventura. ✠

164

Tieni in mano la piccola compressa di cera dolce d'api e lingua di serpente polverizzata. La infili velocemente in bocca mormorando contemporaneamente: "*Manfran, manfran*". Ti avvicini al cavaliere e fai spostare Rufyl dal suo petto. Il paladino cerca di sfruttare l'occasione per fuggire ma le tue parole magiche lo fermano.
"Sta' tranquillo, coraggioso cavaliere" sussurri con voce gentile. "Hai capito subito chi eravamo. Non siamo attori ma agenti speciali dell'Arcichierico stesso e stiamo ritornando da una missione segreta tra le tribù kandiane. Dobbiamo vedere Oram per riferirgli delle informazioni importantissime!"
"Ma voi avete ucciso il mio tenente!" protesta il soldato, anche se la sua volontà ormai è prigioniera del tuo incantesimo.
"Non avevamo scelta!" rispondi. "Non hai notato che faceva fatica ad obbedire agli ordini ultimamente? Era uno di quelli che stavano complottando per rovesciare l'Arcichierico. No, ho già detto abbastanza. Nascondi il cadavere di questo traditore. Poi rimani qui a custodire il sentiero ... e non permettere a nessuno di passare. La vita di Oram dipende da te!"

Il paladino annuisce entusiasta e corre verso il cadavere: lo prende per le braccia e lo trascina dietro ai fitti cespugli. *Eccellente!* esclama telepaticamente Rufyl. *Un incantesimo meraviglioso!*
Ti giri verso Dalris per vedere la sua reazione ma il bardo scuote la testa e si incammina verso Saven.
Le è piaciuto l'incantesimo ma non vuole ammetterlo spiega il piccolo Rufyl.
"So cosa sta pensando" mormori mentre ti allontani dal guerriero stregato e segui Dalris. Vai al **100**.

165

Nella fretta di entrare nel passaggio segreto e di chiuderti la porta alle spalle, urti violentemente contro Dalris. Perde l'equilibrio e cade pesantemente contro la parete facendo un rumore sordo. Il canto nella cattedrale improvvisamente tace. Ti senti gelare dall'orrore e non ti azzardi nemmeno a respirare. Improvvisamente senti una voce rauca gridare: "C'è qualcuno dietro all'altare! Prendeteli!"
"Dobbiamo uscire da questo buco prima che ci chiudano in trappola!" esclama Garn. Vai al **217**.

166

"Vale la pena rischiare" urli di nuovo al bardo. "Usa i tuoi poteri magici per convincerlo a cambiare rotta!"
"Ci proverò, ma se devo essere sincera prima d'ora non ho mai provato un incantesimo su un enorme uccello in volo. Tieniti stretto agli artigli in caso qualcosa dovesse andare storto!"
Dalris rimane silenziosa e concentrata per alcuni secondi, forse sta invocando l'aiuto della sua dea protettrice Brigit. Poi con voce decisa e potente urla al volatile: "Ascoltami, grande volatile! Ascoltami, amico Rufyl! Non è tempo di volare verso il nido! Devi dirigerti verso il continente!"
Ti aggrappi agli orribili artigli di Rufyl con tutte le tue forze

e sporgi la testa in avanti per vedere se l'incantesimo di Dalris ha funzionato. Le pietre del suo talismano druidico risplendono di una luce strana: esse infatti stregano le parole del bardo e le rendono comprensibili agli animali, ma se Rufyl le obbedirà o meno dipende da quanto la sua mente è stata alterata dall'incantesimo.
Controlla il potere del tuo incantesimo Trasfigurazione lanciando i dadi e sommando il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 26 o più, vai al **191**. Se è inferiore, vai al **125**.

167

Ecco l'occasione buona per completare la mia Malia sui dardi avvelenati, pensi, ricordandoti dell'aculeo della manticora nascosto nella tasca superiore del giubbetto. Prendi in mano il grosso aculeo e la pergamena, con la formula dell'incantesimo che hai studiato più di ogni altro durante l'ultimo mese. Poi predisponi i tuoi dardi magici.
Inizi a decifrare la scrittura stregonesca di tuo padre grazie all'incantesimo permanente Leggi Magia. Nel momento in cui leggi una parola, essa scompare dalla pergamena:

Il mago deve incantare l'oggetto interessato
con gli ingredienti di ottima qualità disponibili.
Il suo lavoro deve continuare senza interruzioni
per almeno quarantotto ore finché il ......

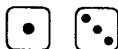
Quarantotto ore! Non ho nemmeno quarantotto minuti! pensi seccato. Ti rendi improvvisamente conto che hai sprecato uno degli incantesimi più preziosi della collezione di tuo padre distruggendo le prime righe!
"Carr! Aiuto! Aiutami!"
L'urlo disperato di Dalris ti riporta improvvisamente alla realtà. Senti un rumore sordo davanti a te ed inizi a correre in mezzo ai vapori asfissianti della palude. Improvvisa-

mente vedi il corpo di Dalris sollevarsi da terra. È stata afferrata da una gigantesca mano umana!
Se vuoi attaccare la mano con i tuoi dardi avvelenati, vai al **170**. Oppure preferisci risparmiare i dardi ed usare invece il bastone borchiato (**188**)?

168

Sai benissimo che l'incantesimo Sigilla Porta chiude temporaneamente un'apertura ed impedisce agli umani di aprirla, ma non sei affatto sicuro che un incantesimo simile possa servire contro la forza soprannaturale di una creatura come Pazuzu. Arno ed il suo odioso alleato si stanno avvicinando paurosamente quando riesci a raggiungere la porta e gliela chiudi in faccia.
"*Dullen kustaff, ebirsund!*" mormori velocemente tenendo le palme delle mani aperte verso la porta. Il *dweomer* bluastro dell'incantesimo Porta Ermetica si attiva in un baleno, proprio nel momento in cui i tuoi inseguitori iniziano a battere contro la porta.
"Forza, prima che riescano a buttarla giù!"
L'urlo disperato di Garn ti riporta alla realtà. Sei particolarmente soddisfatto dell'incantesimo, perché riuscirà a bloccare la porta per il tempo necessario per la fuga: riuscite a sfruttare la luce del *dweomer* per accelerare la vostra uscita dalla galleria buia. Vai al **217**.

169

"Carr? Dalris?" Questa volta è il paladino ad essere sbigottito. Appena ha sentito i vostri nomi ha alzato la visiera e ha iniziato a squadrarvi.
"Guarda, Carr!" esclama Dalris emozionata. "È Garn!"
"Chi è Garn?" chiede il guerriero muscoloso con la mente di Thayne.
"E tu chi sei?" controbatte il paladino.
Gli umani sono veramente inesperti quando si tratta di

comunicare pensa Rufyl, intromettendosi nella confusione delle vostre menti con un suo compiaciuto commento telepatico. *Perché non vi sedete all'ombra e chiarite ogni dubbio raccontandovi le vostre storie? Far domande è un vero e proprio spreco di tempo!*
Sorridi alle parole del tuo fedele servo e ripeti a voce alta il suggerimento di Rufyl. L'idea viene accettata da tutti: all'ombra vi rilassate ed iniziate a raccontare le vostre avventure.
Il potente incantesimo Reincarnazione di Perth è riuscito a salvare Thayne, ma ora la sua mente e la sua personalità sono imprigionate nel corpo nodoso di un piccolo gnomo, uno svirfneblen. Gli svirfneblen vivono generalmente nelle viscere della terra dove sfruttano le loro doti di abili minatori estraendo rare gemme e pietre preziose. Essi inoltre sono abili guerrieri e sono anche in grado di usare un numero limitato di incantesimi minori.
"Il buon Perth mi ha salvato" spiega il semi-umano con aria afflitta, "ma questo è l'unico corpo che è riuscito a recuperare con il suo incantesimo. È brutto, non trovate? Cribbio, mi mancano tantissimo i miei capelli rossi! Comunque" prosegue dopo un lungo sospiro, "queste frecce sono le armi migliori che io abbia mai posseduto, come potete ben vedere. Il mio unico problema è la luce solare. Vedo perfettamente al buio ma la luce quasi mi acceca".
Il piccolo svirfneblen socchiude velocemente le palpebre: evidentemente la luce del sole dà fastidio ai suoi occhi grigi.
"Vedrò se riesco a fare qualcosa per te" lo rassicuri. "Cosa mi racconti, Garn? Cosa è successo quando sei partito da Saven?"
"Sono andato direttamente a Wealwood, ma il villaggio era già stato saccheggiato dai mostri del nord che si sono alleati con i miei compagni di un tempo. Figuratevi che adesso si fanno chiamare 'Cavalieri della Verità'. Ho cercato dap-

pertutto tuo padre, Dalris, ma sono venuto a sapere che si era imbarcato per Seagate clandestinamente alcuni giorni prima del mio arrivo".

"Perth è qui!" esclama Thayne. "La settimana scorsa gli abbiamo fatto superare i posti di blocco assieme ad altri druidi suoi aiutanti. Siamo tutti nascosti in montagna ad alcune miglia da qui. Gli gnolls ed i paladini rinnegati non possono fare nulla contro gli archi degli elfi e le frecce degli svirfneblen!"

Dalris sospira sollevata ed abbraccia contenta il piccolo corpo tozzo di Thayne.

"Cosa mi sai dire dello Scettro di Bhukod?" chiedi al cavaliere.

Garn infila una mano sotto la corazza ed estrae la bacchetta magica avvolta nel suo fodero protettivo di pelle di olifante. Lo prendi dalle sue mani inguantate e lo infili sotto il tuo ampio mantello. È il turno di Dalris: con raffinata maestria il bardo inizia a raccontare le vostre avventure fino a questo momento, catturando completamente l'attenzione dei suoi ascoltatori. La sua esposizione è talmente chiara ed esauriente che nessuno ha domande da fare.

"Allora l'arma di cui abbiamo bisogno per sconfiggere Arno e Pazuzu è la famosa 'Corona del Mago' e non lo Scettro di Bhukod!" esclama Thayne con la sua nuova voce roca.

"A quanto pare sì!" concordi. "Oltre tutto tua zia Estla è in possesso da molto tempo di questa corona, se le nostre informazioni sono esatte".

"Mi ricordo di avere sentito parlare della tiara di Aerdrie molto tempo fa" riflette Thayne a voce alta.

"Perché non glielo chiediamo di persona?" sbotta Dalris. "Inoltre ho voglia di vedere mio padre. La perdita di Wealwood deve averlo sconvolto".

Vai al **220**.

170

Con estrema precisione lanci il dardo avvelenato contro la gigantesca mano. La piccola freccia piumata sibila mentre fende la foschia giallastra, e si va a conficcare nella pelle glabra ed abbronzata del mostruoso pollice. Il veleno è in grado di stroncare un elefante nel giro di pochi secondi ma questa volta sembra non avere nessun effetto! Ti affretti a lanciare un secondo proiettile ... e poi un terzo. Vai al **26**.

171

Il potente *dweomer* dell'incantesimo Apriporta annulla la magia che teneva chiusa la porta e la fa saltare in una miriade di schegge con un rumore assordante.
"Ehi!" esclama Dalris disgustata. "Che puzza!"
L'inconfondibile fetore di morte e putrefazione che proviene dalla scalinata ti punge le narici. Sul pianerottolo trovate un cadavere decomposto ancora avvolto in un mantello: il viso e gli indumenti sono rosicchiati da topi e parassiti.
"Cerca di evitarlo!" ammonisci Dalris. "Può essere infestato da vermi micidiali!"
Scendi le scale fino al pianerottolo al piano di sotto e ti soffermi davanti alla porta dello studio di tuo padre, ricordando la prima volta che sei passato per questi stessi luoghi.
"Sai cosa stiamo cercando?" ti chiede Dalris.
Cerchi di lasciar perdere i tuoi ricordi e ti giri verso la porta di fronte: quella è l'entrata agli archivi dell'accademia e della biblioteca delle pergamene. "Dobbiamo trovare tutte le informazioni possibili riguardanti le corone gemelle di diamante" ricordi alla tua compagna. "Dopo avere visto il guardiano di questa torre credo proprio che non verremo interrotti da nessuno. Probabilmente siamo gli unici esseri viventi in tutta la Scuola degli Arcani. Gli altri forse sono stati imprigionati qui dentro da incantesimi troppo potenti per essere annullati, e probabilmente sono morti di fame".

Dalris sgrana gli occhi terrorizzata ma riesce subito a controllare le proprie emozioni. Si gira di scatto e si incammina verso la biblioteca delle pergamene. Gli archivi dell'accademia sono in un disordine terribile, come se qualcuno li avesse perquisiti in fretta e furia. Sicuramente non erano vandali né ladri! I rotoli sono stati aperti uno per uno e gettati sul pavimento, come se qualcuno avesse cercato in modo frettoloso e disperato qualche incantesimo o informazione di vitale importanza.
"Stavano cercando una via d'uscita!" spieghi al bardo allibito. "Forse alcuni di loro ce l'hanno fatta, e probabilmente si sono trasformati in qualche forma di vita che permettesse loro di scivolare sotto la porta, oppure hanno trovato una pergamena con l'incantesimo Teletrasporto ed ora stanno passeggiando per le strade di Freeton o di Saven. Non lo sapremo mai. Ma adesso diamoci da fare!"
Il bardo rabbrividisce ma si mette subito a lavorare. Dopo solo alcuni minuti senti che impreca nella sua lingua druidica. "È inutile, Carr!" esclama frustrata. "Le pergamene sono tutte scritte in una lingua segreta che non riesco a leggere!"
"È il gergo dei maghi!" esclami. "Lo temevo. Anch'io devo usare il mio incantesimo Leggi Magia su alcuni di essi. Se hai voglia potresti esplorare la torre e scoprire cosa è successo. Nel frattempo io continuerò a cercare tra le pergamene".
Il bardo acconsente con aria decisa e ti lascia alle tue ricerche. Come al solito, quando ti trovi in mezzo a testi magici e pergamene antiche perdi la cognizione del tempo. Passano parecchie ore prima che tu trovi un riferimento alla 'Corona del Mago' in relazione a Bhukod. Leggi velocemente il documento ma scopri che è un elenco degli oggetti che Landor è riuscito a recuperare tra le rovine. Lo stai per gettare nel mucchio che lentamente si è formato sul pavi-

mento quando un urlo di Dalris ti fa trasalire: corri verso il pianerottolo tenendo la pergamena ancora in mano.
"La porta, Carr!" urla indicando la porta della torre. "È chiusa dall'interno!"
Terrorizzato ti avvicini a lei. "Allora doveva trattarsi del potente incantesimo Porta Ermetica, e non di un semplice Sigilla Porta" spieghi a voce alta, "ed io ho già usato il mio Apriporta!"
"Questo vuol dire che siamo intrappolati proprio come gli altri imbecilli che sono morti qui dentro!" grida Dalris con voce disperata. "E per che cosa? Per questo forse?"
Il bardo afferra la pergamena che stringi in mano ed inizia a strapparla ma improvvisamente si ferma e la osserva attentamente. "Ah!" sbuffa seccata. "Questa è scritta in Lingua Franca, ed è l'unica pergamena che riuscirei a leggere anch'io: è un semplice elenco di oggetti magici che non vedrò mai!" Dopo alcuni attimi si calma e mormora: "La Corona del Mago! Però!" Rigira la pergamena tra le mani e te la riconsegna. "Estla? Questo non è il nome della matriarca di Thayne?"
Le prendi la pergamena dalle mani e la osservi attentamente. Sul margine sinistro noti due righe scritte dalla mano familiare di Landor: "*Consegnata ad Estla la corona adamantina durante la cerimonia di Aerdrie*".
"Thayne non aveva bisogno dello Scettro di Bhukod" spieghi a Dalris, "era già in possesso dell'unica arma che avrebbe funzionato contro le forze diaboliche di Arno, proprio qui sull'Isola di Seagate!"
"La Corona di Aerdrie!" esclama il bardo sgomento.
"Sì, quella che chiamano 'Corona del Mago'" aggiungi con aria truce. "La zia di Thayne la possedeva da lungo tempo, da quando l'ha ricevuta da mio padre durante la cerimonia di Aerdrie. Grazie ad essa gli elfi di Thayne possono resistere a qualsiasi forza infernale scatenata da Arno con la sua corona gemella, la Corona di Lolth".

La meraviglia di Dalris svanisce subito, ed insieme vi rendete conto che non c'è più nulla da fare per fuggire da questa prigione incantata. Non potete più andare a riferire ad Estla, la matriarca degli elfi, riguardo al potere di cui è inconsapevolmente dotata. L'unica cosa che vi rimane da fare è aspettare pazientemente ... ✠

172

Racconti della tua permanenza alla Scuola degli Arcani, e delle tue frequenti lotte con il cupo novizio anziano, profondamente invidioso della facilità con cui imparavi i segreti della magia e della tua parentela con il grande Landor. Aggiungi anche le informazioni ottenute da Thayne prima che venisse folgorato dallo Scettro di Bhukod, e racconti anche degli avvertimenti di Perth riguardanti il patto di Arno con forze ultraterrene.
"Ah!" esclama Garn concentrando la sua attenzione su Dalris. "L'Arcidruido di Kandia! Il padre di questo meraviglioso fiore!"
Ti aspetti che il bardo sia seccato da questa manifestazione di stupida galanteria, ma invece sorride all'esclamazione vagamente ingenua del paladino. Garn ha modi disarmanti, e ciò gli permette di dire cose audaci senza che nessuno le prenda sul serio ma che contemporaneamente invitano alla confidenza. Anche tu inizi a sentirti più a tuo agio con lui.
"Non c'è molto da dire!" afferma il bardo bruscamente. "Sto ultimando il terzo anno di studi bardici al collegio Fochlucan e raccolgo oggetti bhukodiani, specialmente quelli magici come questo flauto".
"Ecco cos'era quello che ho percepito con il mio Rivela Incantesimi ... tra le altre cose" aggiunge lanciandoti uno sguardo tagliente. "Ma questo vuol dire che hai già acquisito le capacità di combattimento e di furto, vero? Se non

vado errato, non puoi frequentare un collegio bardico senza avere la dovuta preparazione".
Dalris arrossisce leggermente ed annuisce. "Mio padre mi ha mandato a Saven come suo inviato quand'ero una ragazzina. Ho imparato a combattere con la spada da un tizio in casa di Oram. Per quanto riguarda i furti, quelli erano tempi di intrighi tra la gente kandiana ed i loro dominatori. Io ero più una 'fonte di informazioni' che un ladro, anche se le qualità sono le stesse".
"Una spia!" esclama Garn. "Eri una spia in casa di Oram!" Uno sguardo velato dal dubbio oscura il suo volto: evidentemente inizia a dubitare di Dalris. *Come un qualsiasi altro paladino è sempre alla ricerca del male da estirpare*, pensi un po' amareggiato.
"Il mio popolo discende dai più potenti sovrani di Tikandia!" esclama Dalris orgogliosa. "Le vostre cosiddette Sante Guardie hanno intrapreso una guerra fanatica contro i Kandiani dal momento in cui è stato fondato l'arcichiericato! Figurarsi che ci chiamate 'pagani'!"
"No, signora!" protesta Garn costernato. "Non è così. I Cavalieri del Sacro Dyan hanno iniziato a combattere contro le tribù kandiane quando influenze maligne hanno messo in serio pericolo i nostri sacerdoti ..."
"Basta! Voi due!" esclami divertito, vedendo l'ostilità di Dalris diretta contro un nuovo bersaglio. "Potete continuare la discussione dopo che abbiamo visto cosa succede all'interno della cattedrale. Qualsiasi cosa stia facendo Arno, devo assolutamente vedere come si comporta per capire chi dobbiamo combattere. Puoi portarci nella cattedrale?"
Garn, leggermente rosso in viso a causa della reazione di Dalris, accoglie con piacere la tua intromissione e fa un cenno di approvazione con il capo. "Posso condurvi ad un'entrata segreta che solo pochi paladini anziani conosco-

no. Essa vi porterà direttamente nella cattedrale, proprio dietro all'altare maggiore".
"Allora andiamo!" incita Dalris.
Se hai con te lo Scettro di Bhukod, vai al **161**. Altrimenti vai al **214**.

173

Rufyl riesce a spaventare il cavallo, ma ottiene l'effetto contrario. Invece di farlo allontanare in modo da permetterti la fuga, il muscoloso destriero si imbizzarrisce e ti si avventa addosso con gli zoccoli ferrati! Cerchi disperatamente di evitare i colpi, ma uno va a colpire l'orecchio sinistro fracassandoti il cranio. L'ultima cosa che ricordi è il disperato urlo telepatico del tuo vecchio amico Rufyl. ✠

174

Assieme a Rufyl rimani accovacciato in un buio vicoletto finché non senti più le urla della folla inferocita nella cattedrale. Quando pensi che il pericolo sia passato ti guardi attorno alla ricerca della casa di Garn, sperando che anche Dalris riesca a ritrovarla.
Non ti azzardi a chiedere informazioni per paura di venire scoperto, e perciò impieghi più di un'ora per trovare il cartello in legno fradicio: "Strada del Ponte". È una viuzza di mattoni strettissima, non molto più larga della via davanti alla cattedrale, ma le vecchie case che vedi sono veramente signorili.
Come aveva promesso Garn, un bel cavallo è legato ad un palo davanti a uno degli ultimi edifici. Alzi lo sguardo e vedi un'unica finestra illuminata. *Deve essere questa!* commenti telepaticamente con Rufyl. *Tutti a Saven stanno dormendo a quest'ora.* Assieme al tuo servo sali silenziosamente le vecchie scale che conducono ad un pianerottolo, dove è accesa una piccola lanterna.
"Garn! Dalris!" sussurri.

La porta si apre cigolando: riesci ad intravedere il bardo in piedi accanto ad un piccolo tavolo, in una stanza piccola ma accogliente. Ti sorride e fa un cenno guardando dietro la porta. La porta si apre ancora lasciandoti più spazio per entrare. Il bardo rimane silenzioso, ma nel suo sguardo leggi una profonda commozione quando si appoggia al tuo braccio per darti il benvenuto. Garn riappare da dietro la porta e dopo avere rinfoderato la sua bellissima spada ti abbraccia cordialmente.
Dopo alcuni attimi ti ritrovi seduto al tavolo con una coppa di cristallo piena di vino fresco tra le mani.
"Capisci adesso che forze malvagie sono scese su Saven, e presto si spargeranno su tutta Tikandia?" ti chiede Garn sconsolato.
"Ogni quanto si effettua questo rito?"
"All'inizio si faceva solamente una volta alla settimana, ma ora si celebra quasi ogni sera. Ha sostituito la funzione del vespero e nessun altro a parte le Sante Guardie può assistervi. I pochi che si sono rifiutati di assistere a queste funzioni sacrileghe sono stati sospesi dall'incarico".
"È stato Oram in persona ad ordinare che i paladini assistessero alla funzione?"
Il cavaliere abbassa lo sguardo per un momento ed annuisce con profonda tristezza. "Temo che il nostro Venerabile Maestro sia invecchiato troppo per continuare a dirigere l'Ordine del Sacro Dyan. La sua mente ha dato segni di invecchiamento già da parecchi anni, e non è stato difficile per Arno convincerlo che questo 'Pazuzu' altro non era che un messaggero dello stesso Dyan".
Se qualcuno con il nome di 'Shanif' ti ha messo in guardia contro una creatura chiamata Pazuzu, vai al **197**. Se dalla stessa persona sei venuto a conoscenza dell'esistenza di due corone di diamante, vai al **213**. Se invece non hai mai parlato con Shanif, vai al **192**.

175

"Stammi lontano!" minacci lo straniero avvolto nell'ombra. Con un gesto lento e maestoso scopri il tuo bastone incantato dando un effetto ancora più minaccioso alle tue parole.
"Per favore, non allarmarti!" Lo sconosciuto cerca di rabbonirti. Ti passa davanti e si avvicina alla porta della taverna. Si gira e con un cenno del capo ti invita ad entrare.
"Se non vuoi che ripari al danno fatto, almeno permettimi che vi offra qualcosa da bere e da mangiare. Dopotutto non siamo tutti degli zoticoni qui a Saven!"
Senza aspettare la tua risposta, lo straniero apre la porta ed entra. Lo hai squadrato da capo a piedi: lo sconosciuto è un uomo abbronzato ed atletico con un portamento militare e ricchi vestiti. Ti giri verso Dalris e le chiedi se vuole correre il rischio di parlare con lo straniero, ma vedi che lo sta già seguendo nella taverna.
Quando ti decidi ad entrare vedi che Dalris e lo straniero si sono seduti ad un tavolo vicino alla finestra. Una ragazza è lì vicino e sta prendendo le loro ordinazioni. Percepisci gli sguardi ostili di un gruppetto di clienti abituali quando notano i tuoi indumenti kandiani.
Ordina abbastanza cibo anche per me, padrone! ti suggerisce Rufyl mentre ti siedi all'altro fianco del cavaliere. Vai al **44**.

176

Senza esitare punti due dita contro il polso e il braccio, e mormori la formula magica che attiva l'incantesimo Colpo Magico. Quattro enormi sfere di energia si sprigionano istantaneamente nell'aria dalle tue dita e sprofondano nella carne giallastra, aprendo quattro ferite enormi ma dalle quali non esce nemmeno una goccia di sangue. Inorridito vedi che le ferite si rimarginano immediatamente e senti i tuoi proiettili magici esplodere centinaia di metri più in là.

Il Colpo Magico ha oltrepassato il corpo del mostro senza nemmeno ferirlo!
Improvvisamente una voce possente echeggia nei vapori mefitici della palude. Vai al **119**.

177

"Il Mago Arno non si trova sull'Isola di Seagate. È andato sul continente a parlare con il grande sacerdote".
"E adesso, dove possiamo trovare del cibo ed un po' di riposo?" chiedi al burbero gnoll. "Abbiamo viaggiato a lungo e siamo stanchi".
"Noi siamo soldati e non locandieri, umano! Trovatevelo da soli, il posto!"
La guardia più anziana scosta villanamente i suoi subalterni e mugugna alcuni comandi nella sua incomprensibile lingua gutturale. Le sentinelle dalla faccia animalesca borbottano qualcosa e si incamminano sul pontile lasciandovi soli e nella più completa oscurità.
"Ha funzionato!" sussurra Dalris incredula.
Ma se sapevamo già che Arno si trova a Saven interrompe Rufyl, *perché hai chiesto di lui, padrone?*
Guardi esterrefatto il profilo dello pseudodrago, chiedendoti come mai a volte il tuo fedele servitore possa essere così ottuso. "Hai ragione, ma lui non sapeva che noi lo sapevamo!" mormori. "Dalris, spiegagli il nostro stratagemma mentre io mi avvicino a riva!"
Se ti trovi a Delmer, vai al **206**. Se invece sei a Freeton, vai al **92**.

178

"Queste sono domande superflue, Carr Delling, e non ti risponderò! La promessa fatta a tuo padre è stata onorata!"
L'enorme figura del maride inizia a dissolversi nella foschia giallastra. "Aspetta!" urli. "Quale promessa?"
L'unica risposta che ottieni è un sibilo, mentre il profilo di

Shanif si trasforma in un ciclone e svanisce nelle profondità della palude. Osservi Dalris, ma la tua compagna sembra o troppo sbalordita dal racconto del maride oppure troppo arrabbiata perché non sei riuscito ad ottenere altre informazioni utili.
"Usciamo da questa palude, Dalris" la inciti. "Vorrei raggiungere Saven prima di sera". Il bardo continua a guardare in silenzio il luogo dove è appena scomparso il maride. Ad un tratto fa un cenno con il capo e si alza in piedi.
Ottima decisione, padrone! esclama Rufyl nella tua mente. Lo pseudodrago si avvicina a Dalris a passi veloci lasciandoti solo. La nebbia pungente svanisce non appena raggiungete il bordo della strada. Ti avvicini a Dalris e ti guardi attorno: il bardo sta indicando verso ovest dove il tiepido sole sta tramontando.
"Riconosco questo pezzo di strada!" esclama Dalris. "Siamo a pochissime miglia da Saven. Se facciamo in fretta riusciamo ad essere alla cattedrale per le funzioni serali, e ad intrufolarci in mezzo ai pellegrini senza farci vedere".
Vai al **100**.

179

"Non credo molto a ciò che ho appena udito" mormori al bardo. "Che sia o no di origine diabolica, il suo messaggio era troppo confuso per avere qualche valore per noi. Credo di avere sprecato uno degli incantesimi migliori di mio padre".
"In un posto come questo il duro acciaio è un alleato migliore della magia amatoriale" ribatte Dalris con aria severa. Sfodera la sua corta spada e si allontana camminando agilmente su un tronco per attraversare una pozzanghera di melma giallastra.
Rimanile vicino comandi a Rufyl. *Voglio starmene da solo per un po' e pensare cosa dobbiamo fare.*
Lo pseudodrago ti invia un messaggio mentale di compren-

sione e si avvicina subito al bardo. Il minuscolo drago è veramente buffo mentre cammina goffamente sul tronco semisommerso, con la coda per aria e le ali distese per mantenersi in equilibrio. Vai al **114**.

180

Il più anziano delle tre guardie ti esamina attentamente. Si avvicina di qualche passo e ti punta la torcia addosso per vedere meglio il tuo viso ed i tuoi abiti kandiani.
Attento! Riesce a vedere oltre il tuo travestimento!
Percepisci l'avvertimento telepatico di Rufyl proprio nel momento in cui il paladino balza indietro con la spada in mano urlando: "Prendetelo, uomini! È lui che cerchiamo!" Con un ampio ed agile gesto estrai il bastone magico dalle pieghe del mantello e lo punti contro i tuoi assalitori. Devi guadagnare tempo e permettere al *dweomer* dell'arma di venir attivato. Il terzetto si posiziona in semicerchio, pronto ad attaccare.
Preparati a colpirli quando lo faccio io, Rufyl! comandi silenziosamente al tuo servo invisibile.

Getta i dadi e somma il risultato alla tua Destrezza. Se il totale è 18 o più, vai all'**83**. Altrimenti vai al **65**.

181

"Risparmiamo i nostri incantesimi e non riveliamo la nostra identità adesso" suggerisci. "Forse riusciamo a sbalzarli dai cavalli solo con l'aiuto dell'invisibile pseudodrago. Un paladino senza cavallo non è in grado di muoversi molto velocemente!"
Il bardo sorride soddisfatto: la tua idea lo entusiasma soprattutto perché questa volta non userai la magia. Anche Rufyl ne è entusiasta.
So cosa devo fare, padrone!
"Allora preparatevi, tutt'e due! Eccoli che arrivano!"
Mentre i paladini si avvicinano batti sul suolo due volte il bastone magico e mormori la formula magica: "*Trope gahn!*" L'arma incantata viene improvvisamente avvolta in una bolla di luce rosata ed inizia ad allungarsi fino a raggiungere la sua lunghezza massima. Avanzi verso il centro del sentiero proprio quando i paladini, accortisi della vostra presenza, stanno fermando i cavalli.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Destrezza. Se il totale è 17 o più, vai al **200**. Se invece è minore, vai al **33**.

182

Il potente *dweomer* dell'incantesimo Sfera di Fuoco confluisce in un fascio di energia magica che parte dal tuo dito e colpisce i due cavalieri. I vostri avversari si accorgono troppo tardi di cosa sta succedendo e cercano disperatamente di voltare i loro cavalli: è troppo tardi! Il denso raggio di energia si ferma alla distanza che gli hai comandato come se avesse incontrato un ostacolo insormontabile. Poi il secondo raggio si unisce al primo, si dilata fino a formare un'enorme palla di fuoco che scoppia con un

fragore talmente forte che il suolo sotto i tuoi piedi trema paurosamente.
Quando il bagliore dell'esplosione svanisce, dei due cavalieri e di uno dei cavalli non è rimasto altro che un piccolo cumulo di cenere fumante. L'altro cavallo sta galoppando di gran carriera verso Saven con le bardature e la criniera bruciacchiate e fumanti.
"Perché hai usato un incantesimo così potente?" ti chiede Dalris esterrefatta. "Il cavallo non ci era nemico! Adesso tutti i paladini dell'Ordine del Santo Dyan cercheranno un mago, e sarà molto più difficile tenerli a bada senza dover combattere contro di loro!"
Il tuo volto avvampa di vergogna perché sai che il bardo ha ragione. Questo incantesimo era troppo potente per due cavalieri, ma ormai l'hai sprecato. Non ti rimane altro che sperare di non trovarti in una situazione che debba richiedere una simile potenza distruttiva. Assieme a Rufyl ti incammini verso Saven lasciando indietro Dalris. Il bardo sta piangendo sul cadavere della tua vittima innocente e prega gli dei perché accolgano il suo spirito.
Sottrai due punti dal tuo Carisma perché il tuo incantesimo desterà molti sospetti a Saven. Vai al **100**.

183

"Sono menestrelli kandiani!" esclama il cavaliere più anziano con un enorme sorriso. "È da anni che non vedo una vera e propria compagnia che canta e balla".
"Li vedo, sir Harral" borbotta il più giovane, "ma non so se credergli o meno. Quello con il mantello colorato potrebbe essere un pagliaccio, ma la ragazza mi sembra un guerriero!"
"Mostra a quell'incredulo cosa sai fare, Dalris! Canta una vera ballata kandiana!" solleciti il bardo cantilenando in modo esagerato. Dalris ti guarda con un sorriso tirato, per nascondere la stizza provocata dalla tua proposta. Sai be-

nissimo che odia accattivarsi la simpatia degli uomini per raggirarli, ma non riesci ad escogitare nessun altro modo per convincere il paladino incredulo.
Dalris fa un profondo inchino mentre dal giubbotto estrae il suo flauto finemente intagliato. Mentre rialza il capo noti un particolare bagliore nei suoi occhi vivaci ed un sorriso seducente diretto ai due uomini. Un'occhiata alla guardia più giovane ti assicura che il fascino del bardo ha mietuto una vittima. Sospiri di sollievo e ti appoggi sul bastone borchiato per gustarti lo spettacolo, mentre il bardo suona e canta alcune ballate licenziose con l'intenzione di inebetire per benino le sue povere vittime.
Dopo un'ora di canti, suoni e balli, Dalris si ferma ed indica la città di Saven. "Il mio compagno ed io dobbiamo raggiungere la città prima di notte" esclama con voce suadente. "Siamo stati ingaggiati dalla Taverna della Luna Piena per allietare i clienti e perderemo il lavoro se non arriviamo in tempo. Sareste così gentili da accompagnarci?"
Il timido sorriso del bardo è il tocco finale che fa perdere la testa ai due poveri paladini. Tutt'e due le fanno un cenno per farla salire sul proprio destriero ma Dalris li apostrofa con atteggiamento impertinente. "Andrò con sir Harral. Forse sir Griff vorrà portare il mio amico".
"Ma certo!" l'assicura Harral. "Forza, monta, cara ragazza!" Dalris balza in groppa al cavallo davanti all'ufficiale lasciando che il vecchio paladino l'abbracci per afferrare le redini. Il paladino più giovane ti guarda torvamente e scuote la testa.
"Preferisco cavalcare da solo, sir Harral" borbotta arrabbiato. "Devo portare la sua lancia, così potrà usare entrambe le mani".
Sir Harral lo guarda stupito ma scrolla le spalle all'insubordinazione del suo paladino. "Come preferisci, Griff" esclama consegnandogli la lancia e spronando il cavallo. Griff

ti guarda con aria beffarda. “Sono solo dieci miglia” esclama ridendo, lasciandoti solo in mezzo al sentiero.
Perché sei arrabbiato, padrone? chiede l’ingenuo servo che è rimasto invisibile tutto il tempo.
“Sta’ zitto e rimani invisibile!” mormori mentre inizi a percorrere l’ultimo tratto di strada verso Saven.
Stanca e ricoperta di polvere, trovi Dalris che ti aspetta all’interno delle mura decrepite dell’antica cittadella. Il suo sguardo è più vivace che mai e risalta nella luce del tramonto, ma il suo sorriso sardonico ha un che di indisponente.
“Ti è piaciuta la passeggiata?” chiede con finta gentilezza prima di dare sfogo alla sua ira. “D’ora in avanti desidero essere io a scegliere il mio pubblico! E i paladini corrotti non sono il mio ideale! Che razza di mago sei! Non riesci a gabbare nemmeno un vecchio paladino raggrinzito e quel bamboccio del suo aiutante!”
“Forza, entriamo nella cattedrale!” tagli corto. Vai al **100**.

184

“Questa può essere una buona occasione per parlare con uno di quei paladini rinnegati e sapere qualcosa sui terribili poteri che Arno esercita su di loro” sussurri a Dalris. “Se lo avvertiamo che gli stanno tendendo un’imboscata probabilmente abbasserà la guardia e si fiderà di noi”.
Il bardo annuisce. Fai un cenno perché ti seguano e ti incammini con passo sicuro verso il sentiero, fino ad arrivare davanti al cavaliere. La vostra inaspettata presenza inquieta l’imponente destriero bardato con una pesante cotta di maglia: immediatamente inizia ad indietreggiare e a recalcitrare.
“Stai attento, cavaliere!” urli indicando il nascondiglio dell’insidiosa creatura. Il piccolo semi-umano si alza di scatto con aria sorpresa e vi guarda allibito con la freccia a mezz’aria. Irrigidisci i muscoli, pronto a controbattere un eventuale assalto del minuscolo guerriero. Avevi sperato

che fuggisse non appena si vedeva scoperto, ma invece si limita a mugugnare una frase che non riesci a capire.
"CARR! DALRIS! Non vi credevo ancora vivi!"
La voce ti è familiare! Rimani impietrito dalla meraviglia al sentire il tuo nome e quello della tua compagna in bocca ad uno sconosciuto, e semi-umano per giunta. Ma la rivelazione più sconvolgente la ricevi telepaticamente da Rufyl.
È il tuo amico Thayne, padrone!
Se sei sbarcato sull'Isola di Seagate a Delmer oppure a Freeton, vai al **169**. Se invece sei sbarcato altrove, vai al **196**.

185

"Cerca nella bisaccia qualcosa con cui legarlo ed imbavagliarlo" chiedi a Dalris. "Non voglio sprecare un incantesimo per una situazione facile come questa!"
Dalris rovista velocemente dentro la sacca di cuoio tirando fuori vestiti, una spazzola ed altri effetti personali finché non trova una matassa di corda resistente.
"Questo è quanto ho trovato" borbotta.
"Sarà più che sufficiente ... con una formuletta magica che lo stringa un po'" esclami prendendo in mano la matassa. Ti avvicini a Rufyl che sta sorvegliando il burbero paladino ed allunghi il braccio con il palmo aperto diretto verso l'alto. Alzi la mano destra indicando il numero 3 con le dita e sussurri: "*Jeffad*", la formula in Alto Elfico per i falsi nodi, per attivare la stregoneria Laccio.
L'estremità libera della matassa si anima e si dirige verso il paladino avvolgendo velocemente i polsi e le caviglie del povero soldato. La corda si lega velocemente da sola in un modo semplice ma efficace. Infine la corda inizia ad avvolgersi attorno al collo ed alla bocca: ogni suo tentativo di liberarsi le mani potrebbe strangolarlo! Per ultimare la tua opera decidi di usare un'altra stregoneria efficace: Nodi!

Porti in avanti il braccio destro di scatto e fai girare velocemente il polso mormorando a bassa voce il suono: "zzzzzzzzzzz". La corda si muove così velocemente che non riesci nemmeno a vederla. Quando finalmente si ferma vedi un enorme nodo che imbavaglia il povero paladino esterrefatto.
"Perfetto! Andiamocene! Non andrà da nessuna parte conciato così, ma potrebbe darsi che qualcuno lo veda e lo liberi!"
"Dobbiamo sbrigarci" aggiunge Dalris. "Se riusciamo ad arrivare a Saven prima del buio, potremo mescolarci in mezzo ai pellegrini che entrano nella cattedrale per le funzioni serali". Vai al **100**.

186

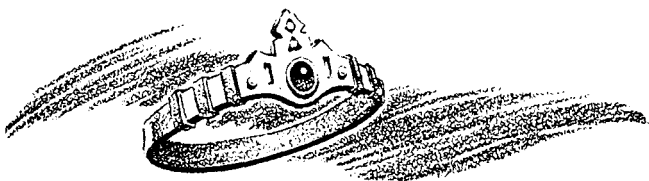
Il terzetto di fanatici ti circonda, avvicinando le torce al tuo viso sporco e rigato di sudore. Sei contento di non esserti levato la polvere del viaggio dai vestiti.
"È un kandiano! Guardategli il mantello!"
"È un bel mantello" mormori. "Me l'ha fatto la mia vecchia che è morta stecchita da un bel pezzo!"
Il paladino anziano con la sua mano guantata ti gira il viso verso la fiamma della torcia. Ti squadra con uno sguardo torvo mentre fingi di essere ubriaco. I cavalieri, soprattutto i paladini, disapprovano un comportamento così volgare. Apparentemente la conversione delle Sante Guardie al culto di Pazuzu non ha mutato il loro senso dell'onore.
"Attento alla tua linguaccia sporca, uomo! Stai lontano da questo posto sacro con i tuoi modi irrispettosi!"
Il paladino ti spinge lontano facendoti cadere pesantemente in mezzo alla strada. I tre si allontanano velocemente per una viuzza scomparendo dietro l'angolo.
Ti sei fatto male, padrone? ti chiede Rufyl preoccupato.
"No, non credo. Solo qualche ammaccatura!" rispondi al-

zandoti in piedi. "Cerchiamo di trovare la dimora di Garn e vedere con lui cosa si può fare!"
Sottrai due punti dalla tua Energia Vitale e vai al **174**.

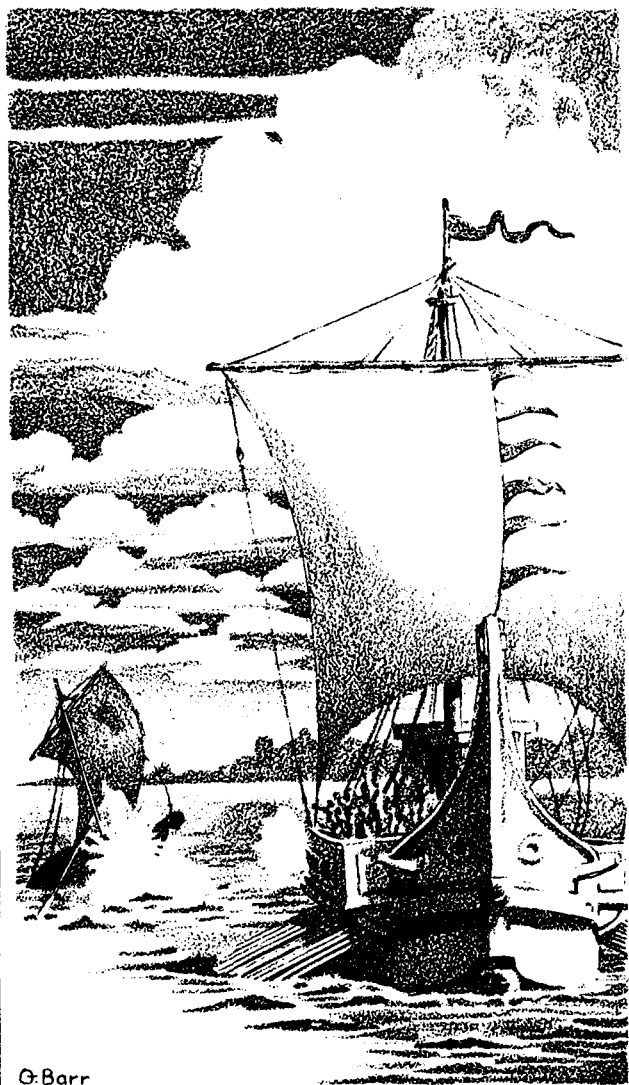
187

Il cervello di Rufyl è diventato quello di un vero e proprio roc, dominato dai suoi bassi istinti selvaggi. La creatura gigantesca non riconosce né te né Dalris! Non riesci a vedere un'espressione amichevole nel modo in cui vi guarda.
"Fa' qualcosa, e veloce!" mormora Dalris. "Riconosco lo sguardo affamato dei rapaci!"
"Copriti gli occhi!" sussurri al bardo. "Cercherò di accecarlo con il mio incantesimo Luce. Non appena la luce si affievolisce corri verso le grotte e allontanati il più possibile!"
Alzi la mano destra stringendo il pugno e ti concentri con tutte le tue forze sul *dweomer*, che senti aumentare dentro il corpo e passa lentamente verso il braccio ed il pugno.
"*Ishtyop!*" gridi aprendo di scatto la mano per lasciare andare il bagliore della luce magica.
L'enorme bestia urla ed indietreggia sbattendo le ali, poi si rifugia dentro al nido. Avete tempo fino a quando il roc non recupera la vista!
"Scappa!" urli a Dalris, ma il bardo ha già raggiunto il bordo della scogliera e si sta intrufolando nella grotta più vicina. Vedi in lontananza un'apertura larga abbastanza per nasconderti e ti avvicini correndo al nascondiglio. Devi abbassare la testa per riuscire a passare; sei riuscito ad entrare con metà corpo nell'oscurità protettiva, quando senti il rumore minaccioso delle ali di due roc affamati che, attirati dal tuo incantesimo, hanno infilato i loro becchi nella nicchia naturale e con un colpo deciso ti hanno strappato le gambe. Il dolore è troppo forte e ti sconvolge la mente: lentamente ti senti mancare le forze e cadi in un baratro oscuro dal quale non risalirai mai più! ✠

188

"Trope gahn!"
Urli la formula magica che attiva il bastone borchiato mentre corri in aiuto di Dalris. Con le braccia imprigionate nella stretta della gigantesca mano, Dalris non è in grado di usare la spada o almeno una mano per difendersi dai potenti artigli del mostro. Ormai le sei vicino: il bastone inizia ad emettere una debole luce rosata e si allunga ancora perdendosi nella foschia giallastra.
"Lasciala libera!" urli brandendo il bastone.
Getta i dadi e somma il risultato alla tua Destrezza. Se il totale è 19 o più, vai al **152**. Se è inferiore, vai al **111**.

189

"Non voglio svelare la nostra identità adesso" mormori frettolosamente. "Di' ai tuoi amici di darci sotto e di raggiungere la costa il più presto possibile. Se riusciamo a raggiungere la foresta potremmo avere qualche probabilità di entrare a Saven senza che l'Arcichierico Oram o Arno lo vengano a sapere".
Dalris dà il comando ai suoi uomini in una lingua che non avevi mai sentito prima d'ora. Non sai cosa abbia detto, ma qualsiasi cosa sia sortisce un effetto immediato. L'espressione dei loro visi è tesissima e balzano in piedi pronti a manovrare le vele ed il timone. Il boma ruota sull'albero e le vele si tendono con un suono secco. Nel giro di pochi secondi l'imbarcazione prende velocità e senti lo sciabordio del mare contro lo scafo.

G.Barr

"In che lingua parlavi?" chiedi alla tua amica sorridente. "Cosa gli hai detto?"
"Ho usato il gergo della malavita, per dire che i soldati gli stanno alle costole per avere fatto uscire oro di contrabbando da Saven" ribatte con sguardo sornione.
"Come facevi a sapere che erano dei contrabbandieri?"
"Li ho sentiti parlare in gergo qualche ora fa" aggiunge con un'espressione enigmatica. "Molti anni fa, quando facevo il ladro acrobata, ho imparato molto più di quanto tu possa immaginare".
Sapevi che Dalris aveva avuto una emozionante carriera come lottatrice e ladra prima di iniziare i suoi studi per diventare un bardo. Ma devi essere sincero con te stesso: questa nuova informazione sul suo conto ti infastidisce un po'. Inizi a chiederle informazioni più particolareggiate, ma un rumore assordante ti distrae: un fragore di assi rotte riempie l'atmosfera intorno a voi.
"Ci hanno colpito!" urla un pescatore. "Stiamo colando a picco!"
AIUTO! Non so nuotare! L'urlo disperato di Rufyl echeggia nella tua mente. Allunghi la mano e senti una zampa invisibile che si aggrappa al tuo mantello. "Tieniti stretto!" sussurri allo pseudodrago con voce rassicurante. "Non siamo distanti dalla riva".
"Potremmo facilmente raggiungerla a nuoto" concorda Dalris, "ma guarda cosa ci sta aspettando!"
Guardi in direzione della costa e capisci subito qual è la ragione della preoccupazione del bardo. Lungo la riva sono allineati decine e decine di uomini in armi, alcuni dei quali sono soldati a cavallo che portano i due ceppi incrociati sul petto, il blasone dei paladini di Oram!
"I soldati della nave non tarderanno molto ad abbordarci" urla Dalris, "e non riusciremo a metterci in salvo a nuoto. Io ti suggerirei di usare un incantesimo!"
Se vuoi usare un incantesimo che conosci bene, vai al **90**.

continua

Se vuoi usare un incantesimo più potente tratto dal Libro Tascabile, vai al **16**. Se invece preferisci affrontare i soldati senza l'ausilio delle tue arti magiche, vai al **49**.

190

L'avvertimento di Dalris ti arriva proprio in tempo, perché levi i piedi dal fango alcuni secondi prima che una bolla di melma giallastra ti cada accanto e formi un altro uomo di fango. Quando non sente più la tua presenza nelle vicinanze, la stupida creatura si rimpicciolisce e scompare nella pozza da dove era venuta.
Il maride appoggia Dalris al tuo fianco ed indica Rufyl: a quanto pare anche questa creatura vi invia telepaticamente i suoi pensieri. Vai al **133**.

191

Purtroppo il tuo incantesimo Trasfigurazione ha funzionato alla perfezione: sia il corpo che la mente di Rufyl si sono trasformati in quelli di un roc completamente privo di intelligenza. Il tuo servo ora sembra non capire le parole del bardo. Vai all'**86**.

192

"Non ho la minima idea di cosa sia quell'essere, e nemmeno di come Arno sia riuscito ad evocarlo da quella statua" balbetti a Garn. "Hai comunque ragione per quanto riguarda il livello di magia necessario per affrontare un demone. Sono convinto che né Arno né io abbiamo nozioni sufficienti per controllare un vero e proprio demone oppure per evocarne uno dalla sua dimensione naturale".
"Forse Arno in verità non lo ha evocato, e non lo sta nemmeno controllando" suggerisce Dalris.
"Cosa vuoi dire?" chiede il paladino.
"Voglio semplicemente dire che il demone, se poi Pazuzu è veramente un demone, può essersi evocato da solo per

qualche ragione a noi sconosciuta e può essere lui che controlla Arno e non viceversa".
Dalris può avere veramente ragione. "È un'idea veramente eccellente!" ti congratuli con il bardo. "Ma questo vorrebbe dire che Arno è l'aiutante di un'entità talmente potente che nulla la può fermare. Avrei bisogno di parlare con qualche mago collega di mio padre alla Scuola degli Arcani. Forse sapranno dirmi come fermare Pazuzu, chiunque o qualunque cosa sia".
"Allora devi partire subito per l'Isola di Seagate" ti incoraggia Garn. "Prima riusciremo a sapere come combattere questa pericolosa minaccia, meglio sarà". Vai al **98**.

193

"Arno era il mio rivale quando studiavamo insieme alla Scuola degli Arcani sull'Isola di Seagate" inizi a raccontare a Garn.
"Allora è un mago ... come te!" L'atteggiamento del paladino tradisce un velato sospetto. Sta esaminando attentamente il tuo viso alla ricerca di qualche segno che denoti cattiveria ed ostilità.
"Carr non è un mago qualunque" aggiunge Dalris con uno sguardo acceso di orgoglio. "È il figlio e l'unico erede del grande Landor".
L'espressione sospettosa di Garn si tramuta in profonda sorpresa per un istante, ma subito dopo riesce a ricomporsi. "Vuoi dire Landor, il famoso Arcimago?" continua con aria molto seria. "Quello che il Venerabile Oram ha cercato di distruggere perché praticava magia nera?"
"Non è vero" esclami indignato. "Landor era mio padre ed io ho dedicato la mia vita allo studio della sua eredità magica, ovvero i segreti dei favolosi re maghi bhukodiani. Nessuno degli incantesimi da lui raccolti è 'malvagio', e mai mio padre ha minacciato l'Arcichierico Oram. La Santa Guardia lo ha ricercato perché ha avuto il coraggio

di sfidare alcuni sacerdoti corrotti nelle zone interne del continente kandiano".
Garn si fa cupo ma annuisce. "Credo e non credo a ciò che mi hai detto su tuo padre e sulle sue arti magiche, ma percepisco che le tue intenzioni sono buone ed oneste. Dammi la tua mano, Carr Delling di Kandia. Uniamoci nell'impresa di liberare Tikandia da questa minaccia infernale. La tua conoscenza di Arno e le tue arti magiche potranno aiutarci a sconfiggerlo".
Una sensazione di calore ed energia inonda ogni fibra del tuo corpo, mentre stringi vigorosamente la forte mano del cavaliere e lo guardi negli occhi. Il carisma di quest'uomo è veramente contagioso e pervade persino la tua forte personalità, ispirandoti orgoglio e sicurezza nelle tue capacità.
Aumenta di 1 punto il tuo Carisma e vai al **172**.

194

"Fateli salire sul pontile!" mugugna lo gnoll più anziano. "Voglio perquisirli!"
Non ha creduto a quanto gli hai detto su Arno, padrone ti ammonisce Rufyl mentalmente. *Qualcuno gli ha raccontato di un mago che prima o poi verrà ad uccidere Arno ed egli sospetta che tu sia quell'uomo!*
Se vuole un mago, che mago sia! esclami telepaticamente al tuo amico. Facendo forza su un palo con una gamba spingi la piccola imbarcazione in modo da allontanarti il più possibile dal pontile. La spinta è talmente forte ed improvvisa che Dalris quasi cade in acqua. Vai al **163**.

195

Decidi che la situazione richiede un incantesimo molto potente: infili una mano sotto il mantello incantato e da una tasca estrai la bacchetta di cristallo e il pezzo di pelle di coniglio necessari per formulare l'incantesimo Saetta. Cer-

chi di rimanere calmo per concentrarti sull'incantesimo, anche se Dalris sta urlando in preda al panico, attanagliata dagli artigli affilatissimi del mostro. Strofini freneticamente la bacchetta di cristallo finché non senti crepitare l'aria circostante. Punti con decisione la bacchetta contro la creatura, che speri si trovi davanti a te nascosta dalla densa foschia, e mormori la formula magica.
"*Slikkit!*"
Con un bagliore accecante un fulmine di energia magica si sprigiona dalla piccola bacchetta di cristallo e si perde nella nuvola di vapori giallastri. Senti un tremendo frastuono: forse la saetta ha colpito il bersaglio invisibile! Vai al **26**.

196

La rivelazione dello pseudodrago vi sbalordisce talmente che sia tu sia Dalris vi dimenticate del paladino.
Fuori di te corri verso il tuo vecchio amico per abbracciarlo, ma non ti accorgi che la lunga e splendente lama del cavaliere sta scendendo sulla tua giovane nuca. ✠

197

"Temo che Arno avesse ragione per quanto riguarda l'inclinazione di Pazuzu ai viaggi astrali" esclami verso Garn. "Sono quasi sicuro che è un principe demone!"
Il paladino diventa cupo e fa un cenno al bardo. "Dalris mi ha già raccontato del vostro incontro con il maride nella Palude Sulfurea. Anche lei crede che Pazuzu e Pazuzeus siano la stessa cosa. Ma come è riuscito Arno ad impossessarsi di un potere così grande? Non è troppo giovane ed inesperto per avere a che fare con i demoni?"
Annuisci in segno di approvazione: anche Garn conosce la magia. "È quello che stavo pensando esattamente anch'io. Shanif, il maride della Palude Sulfurea, avrebbe potuto dirmi come Arno è riuscito ad acquisire tali poteri, ma ho preferito informarmi sulla loro natura".

"Sì, Garn" ti interrompe Dalris, "pensavamo che saremmo stati in grado di scoprire come Arno c'è riuscito solo sapendo cosa aveva fatto".
"Non riesco a capire, ma conosco qualcuno che potrebbe darci la spiegazione" suggerisci ai tuoi compagni. "Dobbiamo prendere una barca ed andare subito sull'Isola di Seagate, mentre Arno si trova ancora a Saven". Vai al **98**.

198

Con un sorriso sornione infili la mano in una tasca magica del tuo mantello e tiri fuori una piccola compressa di lingua di serpente polverizzata mescolata con cera d'api dolce. Aspetti che i due paladini fermino i loro cavalli sbuffanti davanti a te, prima di infilartela in bocca. Il più anziano dei due paladini ti punta la lancia contro e chiede il tuo nome.
"Parla, spregevole kandiano! Perché hai lasciato la tua riserva? Hai il permesso per viaggiare sul sentiero dell'Arcichierico?"
"*Mafran, mafran*" mormori comandando al *dweomer* dell'incantesimo Suggestione di controllare la modulazione delle tue parole. "Siamo degli artisti, signore" aggiungi con un profondo inchino.
Cancella Suggestione dall'elenco dei tuoi incantesimi. Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 24 o più, vai al **183**. Se è inferiore, vai al **41**.

199

La vista del mostruoso idolo di legno che si anima sull'altare non è così terrificante come la devozione selvaggia dimostrata dai paladini corrotti. Ti rendi conto in pochissimi attimi che Arno è riuscito ad impossessarsi di una fonte di potere incredibile: deve essere assolutamente distrutta prima che diventi troppo forte.
"Dobbiamo porre fine a questa minaccia infernale immediatamente, prima che Arno sguinzagli questa creatura per

le terre di tutta Tikandia!" sussurri a Garn. "Come posso entrare?"
Il paladino cerca a tentoni una botola nascosta vicino al pavimento, sotto allo spioncino. "Da qui riesci ad arrivare proprio dietro alla sedia dell'Arcichierico" ti sussurra all'orecchio. "Forse riusciamo ad entrare senza farci vedere da nessuno almeno per i primi minuti".
"È più che sufficiente!" esclami.
"Non possiamo affrontare tutti quei soldati" vi avverte Dalris. "Ce ne saranno più di un centinaio lì dentro!"
"Vorrei che tu mi coprissi le spalle mentre uso uno dei miei incantesimi maggiori contro Arno ed il suo diabolico amico. Se voi due riuscite a tenerli a bada possiamo colpirli e scappare per questa botola prima che qualcuno di quei fanatici si renda conto di cosa sta succedendo".
"Cosa puoi fare contro una creatura del genere?" ti chiede Garn.
Rimani silenzioso per alcuni attimi, preoccupato dalla domanda del paladino. Non sei affatto sicuro che uno dei tuoi incantesimi funzionerà contro un nemico così terribile, ma se sei disposto a tentare vai all'**88**. Se invece hai portato con te lo Scettro di Bhukod, forse adesso è l'occasione che aspettavi per usarlo (**112**).

200

Il tuo improvviso attacco con il bastone incantato ha preso i due paladini alla sprovvista. Cerchi di colpire il punto più vulnerabile tra l'elmo e la corazza, e con la punta della tua arma colpisci la gola del paladino più vecchio. Il corpo ricoperto dalla pesante armatura viene sbalzato dal destriero e sbattuto a terra, dove rimane paralizzato dal dolore.
Contemporaneamente Dalris sta affrontando con atteggiamento temerario il paladino più giovane. Le pietre del suo talismano risplendono catturando l'attenzione del cavallo, mentre Rufyl lo colpisce con la sua coda velenosa. Improv-

visamente il massiccio animale indietreggia tremante ed il cavaliere esterrefatto scivola rovinosamente a terra. Lentamente il veleno fa effetto: il cavallo strabuzza gli occhi e si adagia pesantemente sul paladino fracassandogli le ossa e uccidendolo all'istante.
Togli l'elmo del paladino anziano con un veloce colpo di bastone e ti prepari ad infliggere il colpo di grazia. I lamenti del cavaliere diminuiscono, ma vedi che sta per impugnare la spada: con un calcio allontani la sua mano dall'impugnatura.
"Arrenditi o ti spacco il cranio!" lo minacci. Lo sguardo dell'ufficiale all'inizio sembra confuso, ma dopo essersi guardato intorno ed avere scoperto che il suo subalterno è stato ucciso esclama: "Le Sante Guardie dell'Arcichierico vi daranno la caccia per avere osato uccidere un paladino!" La sua voce è terribilmente rauca, il colpo che gli hai inferto gli ha quasi reciso la laringe.
"Perché voi che avete giurato di servire il bene e combattere il male state usando le lance per attaccare dei viandanti innocenti, che stanno tranquillamente camminando sul sentiero della costa?" chiede Dalris.
"Non siete altro che kandiani bastardi" mugugna. "Maledetti ladri e vagabondi che dovrebbero essere esiliati da Tikandia con tutti quei maghi druidi che voi chiamate sacerdoti!"
"Mio padre è un Arcidruido" esclama Dalris con un tono pieno di orgoglio più che di rabbia, "e non è affatto un mago! I nostri antenati si sono insediati a Tikandia molto prima dei vostri! Discendiamo dallo stesso Bhukod!"
"Sorveglialo, Rufyl!" ordini al tuo servo. "Devo parlare a quattr'occhi con Dalris".
Il paladino sgrana ancora di più gli occhi quando vede apparire lo pseudodrago che finora era rimasto invisibile, con la sua rossa coda squamosa rialzata come quella di uno scorpione, pronto a colpire il viso dell'uomo con il suo

pungiglione velenoso. Con un sorriso ti avvicini al bardo accanto al cavallo abbattuto.
“La faccenda si fa più seria di quanto pensassi” le spieghi. “Evidentemente è una guardia anziana, al servizio di Oram da una ventina d’anni. Qualcosa l’ha trasformato da devoto paladino in un cavaliere spietato e disumano, e ciò può avvenire solamente quando un paladino commette di proposito un’azione malvagia. Dobbiamo scoprire quali altre forze malvagie Arno ha liberato su Tikandia!”
“Cosa ne facciamo di lui?” mormora Dalris con voce agitata. “Se lo lasciamo andare darà l’allarme ed i suoi amici aumenteranno i controlli. Ma ... non vorrei essere costretta ad ucciderlo”.
“Nemmeno io!” la rassicuri. “Potrei usare un incantesimo che lo renda muto (**73**) oppure lo possiamo legare nella speranza che rimanga qui fino alla conclusione della nostra missione a Saven (**185**)”.
“Insomma, sbrigati e decidi!” borbotta Dalris con impazienza. “È abbastanza tardi, e per riuscire ad entrare nella cattedrale dobbiamo arrivare a Saven prima dell’inizio delle funzioni serali”.

201

Questo è un lavoro che richiede qualcosa di più efficace di una semplice stregoneria, dici a te stesso. Infili una mano in una tasca del mantello e tiri fuori una compressa di guano di pipistrello mescolato a polvere di zolfo, che userai per formulare il potente incantesimo Sfera di Fuoco. Facendo riferimento alla mano ed al braccio che riesci a vedere, punti la tua mano in direzione del corpo della gigantesca creatura nascosto dietro la cortina di nebbia.
“*Shassul!*” gridi con forza.
Il *dweomer* dell’incantesimo forma sulla punta del tuo dito una piccola sfera di energia che subito si trasforma in una palla incandescente di fuoco. La sfera rotea vorticosamente

e svanisce nella densa foschia, in direzione del misterioso essere, e va a colpire il bersaglio con un fragore assordante. Vai al **26**.

202

"È inutile!" urla Dalris tra una raffica e l'altra di vento. "O non riesce a sentirmi oppure hai fatto un lavoro troppo perfetto, ed il suo cervello si è trasformato tanto da non riconoscere le mie parole. Credo stia volando verso il luogo più vicino per atterrare, e mi sembra proprio che sarà quella landa desolata alla nostra sinistra".
Allunghi il collo per vedere quello che Dalris ti sta indicando, ma è solamente quando l'orribile creatura si avvicina al suolo che riesci a capire dove siete.
"Ma questa è la Palude Sulfurea!" urli alla tua compagna. La squallida palude è immersa in una densa foschia giallastra, nella quale si intravedono gli scheletri di innumerevoli alberi e pozzanghere di acqua stagnante e pantano.
"Tieniti pronta!" urli a Dalris. "Sta toccando terra troppo velocemente!"
Il pesante volatile fatica a respirare in mezzo ai pesanti miasmi della palude ed inizia a rallentare il battito delle ali. Cerchi di trattenere il respiro fino a quando non hai oltrepassato la parte più fitta della foschia.
Accecato dalle nubi sulfuree il roc non è in grado di trovare una radura dove atterrare, e si schianta contro rami morti e tronchi stecchiti nella sua vertiginosa discesa. Sotto il corpo piumato del mostro si sta al sicuro, perché il roc istintivamente si protegge il ventre.
L'enorme volatile finalmente atterra con difficoltà in una

pozzanghera di fango mefitico e temi di rimanere schiacciato dal suo peso. Fortunatamente affondi nel folto piumaggio del ventre e ciò ti impedisce di restare soffocato o di annegare nella melma. Il mostro apre istintivamente gli artigli pochi secondi prima di toccare terra, così avete tutto il tempo per sfuggirgli.
"Carr!" Il sussurro disperato di Dalris proviene dalla tua sinistra, dove il bardo si sta nascondendo dietro un tronco semisommerso nel pantano. "Non puoi annullare l'incantesimo? Quello che una volta era Rufyl adesso è un vero e proprio roc, e i roc si cibano di tutto quello che vedono e di cui sentono l'odore ... e qui ci siamo solo noi!"
Da quando hai trasformato Rufyl in roc stai pensando a come fargli riprendere le sembianze originali, e l'unico incantesimo che ti può essere utile adesso è Anti Magia.
Se non hai ancora usato l'incantesimo Anti Magia e lo vuoi fare adesso, vai al **70**. Se invece l'hai già usato oppure vuoi tenerlo per una situazione più adatta, vai al **147**.

203

L'incantesimo Zampe di Ragno funziona alla perfezione, e ti permette di salire la liscia parete di pietra del bastione con l'agilità di un vero e proprio ragno. Raggiungi velocemente Dalris e la sorpassi ridacchiando: l'arrampicata è una buona occasione per sfidare le capacità della tua compagna, ma questa gara va a discapito della tua concentrazione. La sostanza gelatinosa sul palmo della mano e sui piedi si fluidifica, e diminuisce la tua aderenza alla parete. Cerchi di mantenere la calma e rovisti sotto il mantello alla disperata ricerca di una piuma candida con la quale formulare l'incantesimo Paracadute. Eccola! Non puoi permetterti di perdere nemmeno un secondo! Devi lasciare cadere la piuma nello stesso momento in cui spicchi il salto e mormori la formula magica: "*Volare*".
Inorridito ti rendi conto che la piuma è rimasta attaccata al

residuo di sostanza appiccicosa sulle dita, e ormai stai volando nel vuoto.
"VOLARE! VOLARE!" urli disperato scuotendo energicamente la mano nello stupido tentativo di staccare la piuma, ma ormai il tuo corpo si sfracella pesantemente sul selciato sottostante. ✠

204

Non sai se un topo metamorfizzato porta le stesse malattie dei suoi cugini selvatici, ma non vuoi rischiare di venire contagiato proprio adesso. Alzi di scatto il bastone incantato e colpisci il malefico roditore prima che abbia la possibilità di mordere te o i tuoi amici. Ma invece il bastone borchiato rimane fermo a mezz'aria a pochi centimetri dalla testa del topo! I suoi occhi neri ti stanno fissando con odio e molta intelligenza. Le potenti capacità mentali che la creatura possedeva prima della trasformazione sono rimaste intatte in questo piccolo roditore!

Attento, padrone! Sta formulando un ...
L'incantesimo del mostro è così veloce che il tuo cervello, improvvisamente trasformato, non riesce a percepire il resto del messaggio di Rufyl. Francamente però l'intelligenza di una cavalletta avrebbe fatto fatica a capirlo, specialmente quando deve scappare per evitare l'ira di un topo inferocito! ✠

205

Il cavaliere sgrana gli occhi dalla meraviglia e ti guarda dritto in faccia. La sua ampia fronte abbronzata si increspa mentre si avvicina per sussurrarti un consiglio.
"Non so chi sei né da dove vieni, ma percepisco il potere dell'arma magica che hai portato in questa città desolata. Devi sapere che qualsiasi altro paladino in possesso del Rivela Incantesimi è in grado di percepire la sua presenza!"
Lanci un'occhiata veloce a Dalris: anche lei sembra preoccupata dalle parole del cavaliere. Se come lui altri paladini possiedono la capacità di sentire il *dweomer* dello Scettro di Bhukod, potrebbero rintracciarti in qualsiasi posto! Inizi a raccontare una storia inventata, ma l'uomo ti interrompe con un gesto della mano.
"Non dire nulla. Sarebbe stupido negarlo ed ancora più stupido fare una scenata in pubblico. È sufficiente dire che sono a conoscenza del tuo mantello magico e dell'arma magica che nascondi sotto di esso. Ed inoltre so che né tu né la ragazza con il flauto incantato avete cattive intenzioni!"
Ti avevo avvertito! Il pensiero petulante dello pseudodrago echeggia nella tua mente, ma lo dimentichi immediatamente.
"Chi sei esattamente, cavaliere?" chiedi con voce ferma.
"E cosa sta succedendo a Saven?" aggiunge Dalris, con un tono di voce decisamente più gentile del tuo.
L'affascinante cavaliere annuisce ma aspetta che la came-

riera porti gli altri boccali di vino prima di iniziare il suo racconto. Vai al **154**.

206

L'unica persona che desideri vedere a Delmer è Wendel, lo sciamano della tribù. L'ultima volta che l'hai visto è stato quando hai portato tua madre moribonda al villaggio, nella vana speranza che il vecchio fosse in grado di guarirla. L'anziano chierico non riuscì a salvare Marla ma fu in grado di proteggere il suo cadavere da una folla tumultuante ed inferocita, che voleva bruciarlo perché considerava tua madre una strega.
"Voglio che Wendel mi dica come Arno è riuscito a manipolare i paladini" comunichi a Dalris strada facendo. "È l'unico chierico di cui mi posso fidare ciecamente dopo avere sentito il racconto di Thayne, e so che è una persona molto saggia".
Il bardo e Rufyl ti seguono a poca distanza: arrivato all'abitazione di Wendel bussi leggermente, per non fare troppo rumore e svegliare gli abitanti del villaggio. Non ricevi nessuna risposta per parecchi minuti ma senti un fruscio di vesti e di piedi dietro al pesante portone.
Sento una grande paura e una feroce rabbia ti comunica Rufyl mentalmente. *Qualcuno ti sta aspettando con un'arma dietro la porta!*
Preoccupato avvicini il viso ad una fessura tra due assi di legno. "Wendel! Ci sei?" sussurri con decisione. "Sono io, Carr Delling e sono venuto da Tikandia per aiutarti".
Quasi immediatamente senti aprirsi diversi chiavistelli: la porta gira rumorosamente sui cardini lasciando uscire una debole luce che illumina i vostri visi. Un uomo minuto e fragile si fa avanti, alcuni ciuffi di capelli candidi gli adornano le tempie ed ha un paio di occhiali d'oro distrattamente appoggiati sul naso. Wendel, l'anziano chierico,

vi guarda incredulo: grosse lacrime di gioia gli rigano le guance mentre abbassa il pesante bastone e vi fa entrare. Se sei arrivato a Delmer da Wealwood, vai al **69**. Se invece sei arrivato da Saven, vai al **75**.

207

"Metterci contro una nave piena di soldati sarebbe la nostra fine, ed oltre tutto la loro nave è molto più veloce di questa bagnarola! Da' ordine a questi uomini di rallentare e di lasciarli fare!" spieghi a Dalris. "Quando saranno qui forse riusciremo a raccontargli una storia, oppure a convincerli a lasciarci sbarcare".
Mentre il bardo trasmette i tuoi ordini all'equipaggio osservi il minaccioso vascello mentre si avvicina, e ti chiedi se forse non sarebbe meglio usare le tue arti magiche per affrontare i soldati dell'Arcichierico. Se vuoi usare un incantesimo che conosci bene, vai al **90**. Se preferisci usare un incantesimo più potente che trovi nel Libro Tascabile degli Incantesimi, vai al **16**. Vai al **49** se credi di essere in grado di affrontare la situazione senza l'aiuto della magia.

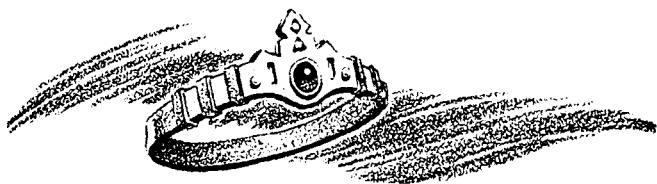
208

"La magia!" esclami in risposta. "Le nostre armi non scalfirebbero nemmeno quelle robuste armature!"
Dalris approva silenziosamente e socchiude gli occhi. Sai che sta invocando l'aiuto di Brigit, la sua dea protettrice. Pensi velocemente quale incantesimo offensivo scegliere per questa situazione estremamente difficile. Quelli che

ritieni migliori sono Fiamme Digitali (**132**), Colpo Magico (**141**), Sfera di Fuoco (**97**) e Saetta (**101**).
Ricordati di cancellare l'incantesimo prescelto dal Foglio d'Identità e poi vai al paragrafo indicato.

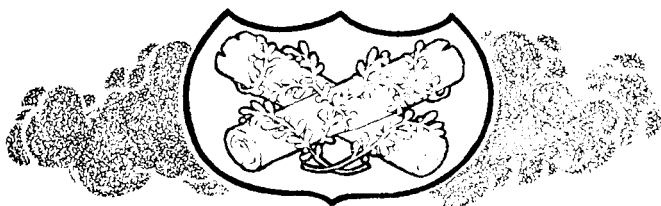
209

Il roc continua a guardarvi con sguardo famelico, e arrivi alla conclusione che occorrerà più di una semplice stregoneria per terrorizzare una simile creatura. Le capacità telepatiche di Rufyl sono state sostituite dagli istinti predatori tipici di questo vorace volatile.
"Preparati a correre!" sussurri a Dalris. "E corri verso le fessure tra gli scogli!"
Alzi lentamente le braccia ed unisci i pollici mentre tieni le altre dita nella posizione giusta per formulare l'incantesimo Fiamme Digitali. Potresti produrre una fiammata più potente congiungendo tutte le dita ma temi di nuocere al tuo amico Rufyl, nonostante il suo aspetto attuale.
"*Pfoebrauknayt!*" mormori alzando le mani con le otto dita puntate contro il roc. Dalla punta delle tue dita scaturiscono sottili lingue di fuoco bianco, giallo e blu che si dispongono in un ampio arco.
La possente creatura indietreggia terrorizzata stridendo orribilmente. Le piume dorate del petto vengono bruciate dalle potenti fiamme ma l'animale non sembra esserne danneggiato. Lanci un frettoloso sguardo dietro alle tue spalle e vedi che Dalris ha raggiunto un nascondiglio sicuro. Ti avvicini lentamente al roc ondeggiando le mani per bloccarlo con le tue terribili fiamme.
Invece di allontanarlo dal nido, come avresti voluto, il tuo incantesimo sembra averlo inferocito. Dopo lo sbalordimento iniziale questa creatura leggendaria capisce che le lingue di fuoco non sono così pericolose come possono sembrare e spicca un agile salto verso di te! Non hai nemmeno il tempo di girarti e correre verso il nascondiglio

di Dalris: i pericolosi artigli del roc sprofondano nella tua giovane carne lacerandola orribilmente. Fortunatamente il tuo spirito ha già lasciato questa dimensione, quando il suo micidiale becco ti spezza la schiena! ✠

210

Rimanete a guardare attraverso la fessura, mentre l'orribile statua si anima al semplice comando di Arno. Il canto dei paladini rinnegati si fa più forte e veloce, rimbombando in maniera assordante nelle navate della cattedrale.
"PAZUZU! PAZUZU! PAZUZU! ... PAZUZU! PAZUZU! PAZUZU!"
Come se rispondesse alle loro invocazioni, l'orribile mostro alato salta dal piedistallo di legno e balza sull'altare. Allunga paurosamente la testa fornita di cresta ed emette un lungo e stridente suono attraverso la sua bocca a forma di becco. Il suo verso soprannaturale si mescola con i canti dei fedeli ed aumenta lentamente fino a coprire qualsiasi altro suono. Improvvisamente il canto e lo stridio cessano, lasciando un profondo silenzio più fastidioso del rumore che ancora disturba la tua mente.
"Santa Brigit, proteggici!" sussurra Dalris impietrita dallo spavento.
"CORAGGIOSI DIFENSORI DEL SACRO DYAN, PAZUZU È DI NUOVO CON NOI! ASCOLTATE IL SUO MESSAGGIO DA PARTE DEL SANTO DEI SANTI!"
Le parole di Arno hanno un effetto immediato sui fedeli allucinati. Noti che la sua voce mantiene un insolito accen-

to, tipico dei suoi anni presso la Scuola degli Arcani, retaggio di una lingua che nessuno è mai riuscito ad identificare! Se per caso tuo zio Beldon conosceva le origini del suo novizio anziano, il segreto è stato sepolto con lui nella cripta incantata dei re bhukodiani.
"Parlaci, Grande Pazuzu!"
"Comunica i voleri del Sacro Dyan così potremo esaudire i suoi desideri!"
Arno si allontana dall'altare e si siede su un enorme trono di legno lasciando il suo posto al mostruoso Pazuzu. La creatura sale sull'altare ed alza le braccia al cielo con un gesto maestoso per imporre il silenzio alla fedele congrega di fanatici paladini.
"Ascoltate i desideri del Sacro Dyan!" comanda la creatura. La sua voce è profonda e rauca come se uscisse da un lungo tubo metallico, tuttavia la sua pronuncia ed il suo accento sono perfetti e senza inflessioni.
"Dyan ci ordina di stare attenti alla insurrezione degli infedeli di Kandia, e particolarmente di quelli che si fanno chiamare druidi. Essi tentano di sabotare la nostra santa missione di divulgare la vera fede in tutta Tikandia inviando le loro spie ed i loro agenti tra di noi!"
Dalris trema d'ira e di paura accanto a te, sensazioni che condividi con tutte le tue forze.
Un mormorio di rabbia si diffonde tra la folla di guerrieri: riesci a malapena a distinguere le parole 'uccidere' e 'guerra'.
"Silenzio!" tuona Pazuzu. "Ci sono persone straniere tra di noi stasera. Sento la loro presenza e so che sono acerrimi nemici del Sacro Dyan. Dobbiamo perlustrare ogni angolo della cattedrale e dell'intera città di Saven, finché non li scoviamo e ripuliamo questa città santa dalle loro malvagità!"
Nel boato che segue il minaccioso annuncio della creatura

infernale, Garn vi tocca sulla spalla e con un cenno vi indica l'uscita.
"Sta parlando di noi. Dobbiamo andare!" sussurra con una calma glaciale.
Se vuoi seguire il consiglio del paladino ed abbandoni velocemente la cattedrale, vai al **217**. Se preferisci affrontare Arno e la creatura che ha evocato da un'altra dimensione, vai al **199**.

211

Hai appena pronunciato l'intera formula quando ti rendi conto che l'incantesimo Sonno non può funzionare su una creatura gigantesca come il tuo servo metamorfizzato. Le palpebre del roc si alzano e si abbassano come se fosse un falco affamato pronto a catturare un coniglio indifeso.
"Corri!" urli a Dalris. "I suoi istinti rapaci hanno sostituito l'intelligenza del povero Rufyl!"
Mentre il bardo si mette in salvo estrai il tuo bastone borchiato e mormori le parole magiche che lo attivano: "*Trope gahn*". Un leggero bagliore rosato circonda istantaneamente il lungo bastone mentre lo punti contro il minaccioso mostro.
Forse con quest'arma riuscirai a tenerlo a bada per il tempo necessario a Dalris per mettersi in salvo. Infatti la terza volta che cerchi di colpirlo, l'enorme becco afferra la tua arma a mezz'aria e la spezza in due come se fosse un

ramoscello! L'unica cosa che ti rimane da fare è fuggire, ma gli artigli del predatore affondano nella tua giovane carne lacerandola in un modo orribile. Ormai per te è finita: il suo becco lungo ed affilato affonda nella cena appena trovata! ✠

212

"Stiamo qui a goderci la scena" sussurri ai tuoi amici. "E dopo sapremo da quale parte stare".
Il possente destriero sta cavalcando pesantemente lungo il sentiero, con le bardature che sbattono contro i fianchi. Il cavaliere guarda imperterrito verso l'orizzonte, completamente ignaro della presenza della piccola creatura calva e della sua minacciosa freccia puntata alle spalle.
Il polso nervoso improvvisamente scatta e lancia la mortale arma con una forza incredibile: la piccola freccia piumata va ad infrangersi contro la pesante corazza del paladino. Scuoti la testa disapprovando l'inutilità di questo attacco, ma ad un tratto una nuvola di vapore verdastro avvolge l'elmo luccicante del cavaliere. La scena è agghiacciante: il paladino stordito dal vapore scivola dalla sella mentre il destriero scappa terrorizzato.
Il piccolo assalitore non perde un attimo di tempo: approfitta della difficoltà in cui si trova il suo avversario e prepara un'altra freccia. Anche questa colpisce la corazza, ma questa volta invece di vapore da essa scaturisce un liquido giallastro che inizia a corrodere il metallo dell'armatura e a formare un buco largo alcuni centimetri!
"Fermo!" urla Dalris, mentre la piccola creatura si avvicina al paladino esterrefatto per trafiggere il suo torace esposto con un pugnale. La segui correndo nel tentativo di proteggerla da quel pericoloso nemico, ma quest'ultimo nel frattempo si è girato verso di voi.
"Carr! Credevo tu fossi morto!" esclama fuori di sé il semiumano.

È il tuo amico Thayne, padrone! è l'avvertimento di Rufyl che giunge nella tua mente sconvolta dagli eventi degli ultimi minuti. Ma non c'è tempo per le domande, e tanto meno per le risposte. Il malconcio cavaliere vede che stai abbracciando il suo assalitore e ti squarcia la schiena con la lama tagliente della sua spada. ✠

213

"Non so esattamente chi o cosa sia quell'essere, ma credo di capire come Arno lo ha evocato e forse so anche come mandarlo via. Dalris, ti ricordi cosa ci ha detto il maride nella Palude Sulfurea riguardo alle due corone?"
Dalris e Rufyl si avvicinano alla tavola. Lo sguardo del bardo tradisce una forte emozione. "La tiara che Arno portava era una di quelle! È a questo che stai pensando?"
"Aspettate! Nel nome del Sacro Dyan, di cosa state parlando? Quale maride?" esclama spazientito Garn.
Batti affettuosamente sul braccio dell'amico paladino e sorridi a Dalris. "Racconta al nostro amico cosa ci ha detto Shanif nella palude. Voi bardi avete una capacità straordinaria di raccontare storie riguardanti oggetti magici".
Con toni drammatici Dalris racconta al paladino del vostro incontro con il maride. Le sue parole riescono a ricreare un'immagine così chiara di quei momenti che sembra quasi che stiano succedendo di nuovo. Gli occhi di Garn tradiscono emozione e sbalordimento mentre sta a sentire le vostre vicissitudini, raccontate con tanta maestria dalla bravissima Dalris. La piccola e confortevole stanza sembra scomparire e le pareti si trasformano in colonne vorticose di nebbia giallastra, i mobili addirittura si tramutano in striminziti tronchi di alberi morti. Per un attimo ti sembra quasi di sentire l'odore pungente dello zolfo e la voce cavernosa di Shanif.
Piano piano ritorni con la mente nella dimora del paladino

mentre il bardo termina il suo affascinante racconto. Nessuno di voi riesce a proferire parola, perché vi sentite ancora assoggettati dalla magia del racconto. Improvvisamente Garn si gira verso di te e ti guarda sbalordito.
"Allora credi che la tiara di diamanti che Arno indossava nella cattedrale sia la corona di Lolth?"
"Esattamente! E l'unica nostra possibilità di fermare Arno è scoprire la sua gemella, quella conosciuta nell'antica Bhukod con il nome di 'Corona del Mago'!"
"Se tuo padre ha scoperto la corona di Aerdrie quando ha trovato lo scettro, perché non si trovava nella cripta?" Dalris chiede con aria pensierosa. "Dove altro poteva essere?"
"Non ho nessuna risposta a questa domanda, ma forse Rufyl ci può aiutare. Egli era a conoscenza dello scettro".
La vostra attenzione si concentra sul piccolo pseudodrago: Garn è un po' sbalordito di trovarsi un piccolo drago rosso in casa. Impaurito dalla troppa attenzione, Rufyl si fa vedere solamente in trasparenza ma invia lo stesso messaggio mentale a tutti.
Nel corso di moltissimi anni ho visto il mio padrone maneggiare parecchie corone. Me la potete descrivere?
"Mi ero scordato che non sei entrato nella cattedrale!" borbotti con aria leggermente seccata. "Descriviglielа, Dalris".
Il bardo descrive in modo rapido ma accurato la splendente tiara indossata da Arno. Il colore di Rufyl diventa più intenso quando i suoi pensieri agitati raggiungono le vostre menti. *Ah, sì! Ricordo molto bene quella corona. Landor l'ha consegnata ad una regina cieca dell'Isola di Seagate per onorare la sua discendenza dalla famiglia reale elfica.*
"Estla!" esclami. "La matriarca di Thayne!"
"Aspetta!" Dalris cerca di frenare il tuo entusiasmo. "Se andiamo sull'isola per cercare la seconda corona lasceremo

Saven in mano ad Arno. Se invece restiamo potremo almeno opporgli un minimo di resistenza!"
"Non riesco a pensare un altro modo per fermare Arno e la sua banda di paladini corrotti" le spieghi con aria grave. "Dobbiamo partire per l'Isola di Seagate immediatamente. Prima riusciamo a trovare la Corona del Mago, prima riusciremo a combattere contro Arno ad armi pari!" Vai al **98**.

214

Il bardo si è già alzato e si sta dirigendo verso la porta. Infili una mano in tasca per prendere il denaro ma Garn ti ferma. "Siete miei ospiti!" insiste. Scrolli leggermente le spalle, lo ringrazi imbarazzato e raggiungi Dalris fuori della taverna mentre il paladino sta pagando il conto.
"Gli credi, o sei semplicemente troppo affascinata dal suo sorriso per dubitare di lui?"
Il bardo diventa cupo al sentire una simile domanda. "Cosa vuoi saperne tu di 'fascino'? L'unica cosa che ti interessa è la magia ed il potere che ne deriva. Le persone non significano nulla per te!"
Il paladino sta venendo verso di voi, risparmiandoti così la fatica di dovere rispondere all'improvviso scoppio d'ira di Dalris. Il bardo allunga il passo per avvicinarsi a Garn, lasciando te ed il tuo servo invisibile indietro di parecchi passi.
Gli umani mi creano parecchia confusione, padrone! pensa Rufyl quando il bardo è lontano ed irraggiungibile dai suoi pensieri. *Percepisco pensieri contrastanti da parte di Dalris.*
"Non sono gli umani che fanno confusione, e nemmeno le donne, Rufyl. È quella ragazza lì che non riesco a capire!" Lo pseudodrago rimane a riflettere sulla tua risposta mentre ti concentri sulla coppia che hai davanti. Vai al **108**.

215

In pochissimi secondi i cavalieri vi raggiungono, ma non indugi un attimo e prendi una fiala a tre sezioni contenente le polveri di gesso, nerofumo e cinabro necessarie per il tuo incantesimo Amici. Con gesti sicuri disegni i simboli rossi, bianchi e neri sul tuo volto ed aspetti che i cavalieri si avvicinino.
I due paladini fermano i loro potenti cavalli a pochi passi da voi. Quello montato sullo stallone è un paladino anziano, mentre quell'altro, più o meno della vostra età, è il suo subalterno ed ha uno sguardo poco rassicurante. Entrambi stanno a guardare i curiosi segni che hai sul viso perché si intonano a meraviglia con i colori ed i simboli del tuo mantello.
"*Ulagmi!*" Mormori la formula elfica dell'incantesimo come se fosse un saluto.
Cancella l'incantesimo Amici dal Foglio d'Identità. Getta i dadi e somma il risultato alla tua Intelligenza. Se il totale è 24 o più, vai al **183**. Se è inferiore, vai al **41**.

216

Ti metti tra la tua compagna e il minaccioso mostro che hai creato con l'incantesimo di tuo padre. Prima che il suo cervello intorpidito reagisca ai tuoi rapidi movimenti, alzi entrambe le mani verso il roc e pronunci la formula magica elfica dell'incantesimo Anti Magia.
"*Vyehdo!*"
Cancella l'incantesimo Anti Magia dal tuo elenco e continua a leggere.
L'ultima sillaba della formula sta ancora echeggiando nell'aria quando un'aura verdastra si forma attorno al mostro stupefatto, ed inizia a prendere le sembianze di una corazza. Il roc si dimena nel tentativo di liberarsi ma è imprigionato in una enorme conchiglia opaca e scura che inizia a rimpicciolirsi sotto i vostri sguardi allibiti! Profonde fessu-

re e tagli si formano durante il processo di ridimensionamento e dopo pochi istanti la materia si solidifica. Quando la conchiglia ha raggiunto le dimensioni di un masso le fessure iniziano a rompersi.
"Si sta schiudendo, proprio come un uovo!" urla Dalris divertita. Il bardo ormai non si stupisce più delle tue capacità magiche, ma questa volta provi piacere vedendo che l'hai impressionata.
La conchiglia amorfa si rompe in centinaia di schegge: vedete il corpo squamoso di Rufyl rannicchiato in mezzo al sentiero. Il piccolo pseudodrago inizia a stiracchiarsi, alzando il muso per annusare l'aria.
Che posto è questo? Come ci siamo arrivati, padrone?
Dalris sorride sentendo le domande confuse del tuo servo e punta un dito verso ovest, dove il sole ha già iniziato a tramontare. "Saven dista circa dieci miglia da qui, Rufyl. Per quanto riguarda il 'come', ascolta il mio consiglio e non chiederlo. Dobbiamo sbrigarci, se vogliamo arrivare alla cattedrale in tempo per mescolarci con la folla di pellegrini per la funzione serale".
"Thayne non ha forse detto che la strada è pattugliata da quei paladini rinnegati?" chiedi al bardo.
"Sì, ma non abbiamo altra scelta adesso. Guarda!" Dalris indica la strada, e dalla curva vedi arrivare due cavalieri armati fino ai denti e con le lance puntate.
Se hai intenzione di nasconderti nella foresta, vai al **54**. Se invece vuoi affrontare i cavalieri sulla strada, vai al **24**.

217

"Muovi quei piedi di piombo, Carr!" ti ordina Dalris.
I seguaci di Arno stanno battendo contro la parete nel tentativo di irrompere nel corridoio segreto. Corri disperatamente verso l'uscita inciampando sul povero Rufyl che nel frattempo si è reso visibile. Dalris e Garn escono velocemente dalla porta segreta e si fermano a girare le tre

sbarre per richiudere il pannello dall'esterno. Il paladino si gira ma alla vista di Rufyl rimane a bocca aperta dallo spavento.
"Tranquillizzati!" lo rassicura Dalris. "È un piccolo drago rosso. Si chiama Rufyl ed è il servo di Carr".
"Cosa facciamo adesso?" chiedi ancora ansimante.
Garn continua a guardare Rufyl con aria diffidente. "Adesso ci dividiamo e ci incontreremo a casa mia esattamente tra due ore" risponde velocemente. "Si trova all'angolo tra Via dei Moli ed il Ponte di Saven, circa un miglio dietro alla Taverna della Luna Piena. Vedrete uno stallone grigio legato davanti alla porta".
Fai un cenno di assenso mentre Garn scompare silenziosamente nell'oscurità e Dalris scavalca una staccionata che dà sulla strada. Inizi ad allontanarti dalla cattedrale verso la strada principale, sperando di sembrare un menestrello ubriaco. Rufyl è ridiventato invisibile quando tre uomini armati che indossano il blasone del Sacro Dyan sbucano da una strada laterale. L'inquietante rumore dei loro passi determina la tua reazione disperata.
"Salve, Sante Guardie!" urli al gruppetto. "Avete da darmi un paio di monete per calmare la mia sete ardente?" Cerchi di calcare il tuo accento kandiano fingendoti ubriaco. I cavalieri della città considerano i kandiani gente primitiva ed ignorante: speri che non sospettino invece la verità.
Getta i dadi e somma il risultato al tuo Carisma. Se il totale è minore di 20 oppure porti con te lo Scettro di Bhukod, vai al **180**. Se invece è 20 o più, vai al **186**.

218

"È inutile che usi i miei incantesimi più potenti quando non devo" affermi. "Credo che una dimostrazione di stregoneria minore può essere sufficiente per fermare questi gaglioffi e farli pensare due volte prima di abbordare la nostra

imbarcazione. Tenete pronte le vostre spade in modo da coprirmi le spalle da qualche sorpresa".
"Sai che stai diventando insopportabilmente presuntuoso?" ti apostrofa Dalris brandendo la sua corta spada.
Attento, padrone!
L'avvertimento telepatico di Rufyl ti fa sobbalzare: giusto in tempo per accorgerti che un pesante gancio ti sta cadendo addosso! Lo eviti con un agile salto ed il gancio va a conficcarsi nel legno del ponte, aprendo una paurosa fessura nelle assi che in pochi secondi si squarciano fino al parapetto. Alzi lo sguardo e vedi altri ganci, che con un sibilo minaccioso stanno scendendo ingarbugliandosi con il sartiame della vostra piccola imbarcazione.
"Eccoli che arrivano" borbotta Dalris. "Cerca di preparare questa famosa 'dimostrazione di magia minore'!"
Appena i primi soldati nemici scivolano verso di voi, lungo le funi tese, scegli tra di loro la tua vittima: un paladino massiccio protetto da una pesante armatura ed un inquietante elmo. Allunghi il braccio e punti le dita della mano verso di lui pronto a formulare il semplice ma plateale incantesimo Fiamme Digitali.
"*Pfoebrauknayt!*" urli, forse un po' più forte del necessario in modo da attirare l'attenzione degli altri paladini. Rutilanti lingue di fuoco scaturiscono dalle tue dita per concentrarsi in un unico fascio di energia sul torace del soldato che ormai sta arrivando sul ponte.
"Aaahhhhh!" urla in preda ad un atroce dolore mentre tenta di mettersi disperatamente in salvo. Prima che l'effetto magico svanisca colpisci con una precisione allucinante la fune alla quale era ancora aggrappato. Il paladino è diventato una torcia umana e piomba in mare con un urlo lacerante: l'impatto con l'acqua provoca un disgustoso sfrigolio.
La tua 'dimostrazione' sembra avere riscosso successo. I pochi paladini che sono riusciti a raggiungere la vostra

imbarcazione si tuffano in mare per evitare il triste destino del loro compagno. In preda al panico non hanno pensato che la loro pesante corazza può essere ancora più fatale delle tue arti magiche. Ad uno ad uno, dopo interminabili secondi di agonia, vengono inghiottiti dalle oscure acque del mare.

"Proprio come pensavo!" mormori trionfante a Dalris. Il bardo ti guarda con aria disgustata per il tono vanitoso della tua affermazione, ma improvvisamente il suo sguardo sembra gelare dall'orrore. Con un'espressione disumana in volto alza la mano per indicare la nave nemica.

"Arcieri!"

Ti giri di scatto e lungo il parapetto scorgi una fila di soldati con gli archi puntati pronti a colpire. Non fai in tempo a muoverti e già una nuvola nera di frecce sta per centrare il bersaglio: vieni infilzato da decine e decine di dardi nemici. Durante i pochi attimi di agonia il tuo pensiero corre a Dalris e Rufyl, morti inutilmente a causa della tua presunzione, trafitti da una pioggia mortale. ✠

219

Ti rendi conto che il cavaliere potrebbe infilzarti con la sua pesante lancia semplicemente spronando il cavallo, e perciò decidi di non fare nulla ma di chiedere aiuto a Rufyl.

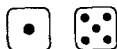
Sono al tuo fianco, padrone! risponde il fedele servo istantaneamente ai tuoi pensieri. *Cosa devo fare?*

Spaventa il cavallo! Subito!

L'intera conversazione telepatica dura solo pochissimi secondi, e vedi subito che quello che Rufyl fa, lo fa bene! Il cavallo improvvisamente si blocca ed inizia ad indietreggiare sbalzando di sella il paladino anziano.

Getta i dadi e somma il risultato alla tua Destrezza. Se il totale è 17 o più, vai al **155**. Se è inferiore, vai al **173**.

220

La matriarca cieca ti riconosce immediatamente, anche se sono trascorsi quasi cinque anni dall'ultima volta che vi siete incontrati. "Mio nipote mi aveva detto che eri morto, che il nostro mostruoso nemico, più che mai deciso a distruggerci, aveva catturato te e la figlia di Perth".
L'ultima volta che hai visto Estla sei rimasto impressionato dalla sua capacità di vedere nonostante i suoi occhi spenti.
"Naturalmente sapevi che non era vero" soggiungi con aria sicura. Il capo del clan degli elfi montani sorride. Il suo viso liscio e senza età risplende nella luce del sole sotto i suoi fluenti capelli bianchi.
"Hai sentito, Thayne? Il tuo allievo ha acquisito un po' di saggezza da quando ci ha lasciati. Non ti dicevo forse che il giovane e la ragazza erano salvi? Il figlio di Landor sopravviverà a simili minacce, te lo assicuro".
"A proposito di minacce, Estla, dobbiamo raccontarti una storia. Interessa il futuro di Tikandia e della gente dell'Isola di Seagate. Dalris, vuoi raccontare alla nostra ospite la storia delle corone gemelle?"
Il bardo stringe la mano del padre tra le sue e si avvicina alla matriarca degli elfi, per raccontare davanti alla tribù riunita la storia che avete appreso. Gli elfi vengono catturati dalla misteriosa ed antica leggenda bhukodiana. Sono particolarmente affascinati dall'idea che la loro matriarca discenda dalla dea Aerdrie ed esultano al sentire che la Corona del Mago ha il potere di controbilanciare la potente corona di Lolth.
"Mostraci la corona, Madre! Usa i suoi poteri contro i nostri nemici!"
Estla alza le braccia e si rivolge al suo popolo con una voce mansueta ma decisa, che sembra soddisfare l'impazienza di ciascuno di loro. "La corona di Aerdrie mi è stata data da un nostro amico, l'Arcimago Landor di Tikandia. È

giusto quindi che i suoi poteri ritornino al figlio di Landor, il Mago Carr Delling!"
Il popolo degli elfi guerrieri applaude rumorosamente, osannando il tuo nome e quello di Estla e chiedendoti di indossare la Corona del Mago affinché tu possa scacciare le orde malvagie dall'Isola di Seagate.
La matriarca fa un cenno ad un servitore, che si introduce nelle sue stanze e dopo alcuni attimi ritorna con una scatola di legno finemente lavorata a mano. Estla alza il coperchio e ti porge la scatola.
"È una meraviglia!" esclama Dalris al tuo fianco.
La splendente tiara di diamanti, la copia esatta di quella che indossa Arno, è appoggiata su un cuscino di seta. Le mani ti tremano dall'emozione ma lentamente riesci a prendere la corona e ad appoggiartela in testa.
"Oh, Aerdrie!" invoca Estla a voce alta, con gli occhi rivolti al cielo. "Ascolta le nostre preghiere ed assistici in queste ore di dura prova e pericolo incombente. Onoraci con la tua saggezza e dona al nostro campione i poteri magici di cui avrà bisogno per affrontare il demone Pazuzu e il suo servo malvagio, Arno!"
La folla presente rimane stupefatta quando un raggio di luce abbagliante ti circonda completamente e poi viene riflesso dalla corona verso il cielo, sotto forma di una saetta di energia pura che squarcia il cielo terso. Il potente *dweomer* della corona sembra consumarti e contemporaneamente riempirti ogni fibra del corpo e della mente, inondandoti di forza soprannaturale.
"Guardate!" Una voce in mezzo alla folla ammutolita rompe l'atmosfera incantata creata dalla scena. "Un mostro con le ali!"
Cerchi di vincere la forza che ti immobilizza ed alzi lo sguardo al cielo. Vedi una creatura magnifica scendere lungo il raggio riflesso dalla corona. Ha le fattezze di un gigante umano dalla pelle ramata con una chioma di capelli

rossi e due enormi occhi gialli. Sulle spalle della creatura astrale noti un paio di enormi ali d'oro. Dalle descrizioni e dalle leggende che hai studiato riconosci in lui un Solare, un potente servo delle Forze del Bene!

"Sono Nithran, cerimoniere di Aerdrie!" proferisce con una voce che sembra penetrare in ogni fibra del tuo corpo. "La mia signora mi ha comandato di proteggere il suo popolo e di difenderlo contro le forze malvagie che ora si sono impadronite di Tikandia. Il demone Pazuzu ha oltrepassato i limiti e non può essere più chiamato nell'isola consacrata di Aerdrie!"

"Ma come riusciremo a liberarcene, Signore Nithran?" chiedi con gli occhi fissi nei suoi. "Riusciamo a malapena a sopravvivere in questa landa desolata tra le montagne, sotto i continui attacchi dell'esercito di Pazuzu".

"Non mettere in dubbio il potere di un Solare, Carr Delling! Tutte le forze di cui hai bisogno saranno a tua disposizione fintanto che indosserai la corona adamantina di Aerdrie. I succubi di Pazuzu verranno trascinati negli abissi marini dai miei Planetari e Deva. In questo momento stanno sbaragliando i vostri nemici nei porti di Delmer e Freeton".

"Cosa ne sarà di Tikandia e del suo popolo, Divino?" chiede Perth con voce sommessa.

"Mi è stato proibito di parlare del futuro tra coloro i quali lo forgeranno. Tuttavia vi dirò che il paladino di nome Garn dovrà raccogliere un nuovo esercito di cavalieri, un gruppo di valorosi che si impegneranno a combattere i 'Cavalieri della Verità' di Pazuzu nel nome di Aerdrie. Se il popolo kandiano potrà sopravvivere, sarà solamente grazie al coraggio e alla valentia di uomini come Garn".

"Ed io, Nithran?" chiedi. "Come posso dare il mio aiuto alla causa?"

"Sei il punto di contatto tra i Kandiani ed il loro passato, Carr Delling! Sei stato destinato a cercare l'eredità di tuo

padre e a restituire lo splendore del regno di Bhukod ai suoi discendenti".
Il raggio di luce abbacinante svanisce con la stessa rapidità con cui si è formato, lasciando la folla in un pesante silenzio disturbato solo dalle urla lontane e dal rumore della battaglia tra le forze maligne di Pazuzu e i tuoi alleati celesti. Guardi assorto ed ammutolito verso nord, e ti chiedi cosa nasconderà ancora l'eredità di tuo padre. ✠

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

LA ROCCA DEL MALE 1
LA FORESTA MALEDETTA 2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO 3

advanced D&D

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS 1
LA TORRE FANTASMA 2
NEL CASTELLO DI QUARRAS 3
LA PROVA 4
NINJA! 5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT 6
LO SCETTRO DEL POTERE 7
LA CORONA DEL MAGO 8

misteri d'oriente

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA 1
L'OCCHIO DELLA SFINGE 2
LE MINIERE DI RE SALOMONE 3
I SEGRETI DI BABILONIA 4

ATTENZIONE!

Accanto al librogame® nasce una nuova collana:

librofantasy

Per leggere le storie dalla prima all'ultima pagina, per divorare i capitoli uno dopo l'altro, per partire dall'inizio e arrivare alla fine, tutto d'un fiato. Come una volta, come sempre.

Da febbraio in libreria i primi volumi:

1. *LE LEGGENDE DI LUPO SOLITARIO*

   Il massacro dei Ramas
   Gli antefatti, la storia, le motivazioni psicologiche, gli intrighi, l'odio e la volontà, tutte le affascinanti vicende che hanno portato alla nascita di Lupo Solitario e che accompagnano le avventure di questo personaggio ormai leggendario.

2. *GORD IL MISERABILE*

   La città maledetta
   Una nuova figura destinata a riempire i sogni e gli incubi dei lettori, un figlio di nessuno nato e cresciuto nei bassifondi di una città ostile, tra ladri, prostitute, maghi e demoni satanici, in attesa di un destino che lo porterà ad essere l'unica speranza di salvezza per la sua gente.

Edizioni E. Elle

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame®**, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame®** *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo librogame®

SI   NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

Finito di stampare
nel mese di gennaio 1990 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

LA CORONA DEL MAGO

8

advanced D&D

Un'avventura mozzafiato
basata sul *role-playing game*
che dall'America ha conquistato
tutto il mondo: ormai un vero e proprio
mito per gli appassionati
e il grande pubblico.

È un librogame: il protagonista sei tu.
Questo è il secondo libro della mini-serie
intitolata «Il Regno della Stregoneria»,
composta di tre volumi che costituiscono
però anche tre avventure indipendenti.
Carr Delling, figlio dell'arcimago Landor,
dopo aver ritrovato lo scettro del potere
scopre che avrà bisogno di ben altre armi
per affrontare le potenze infernali
che stanno estendendo il loro dominio
su tutto il continente di Tikandia . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Lo leggi come un libro,
lo giochi come un gioco,
lo vivi come un'avventura.

copertina illustrata da Clyde Caldwell

Advanced Dungeons & Dragons è un marchio registrato dalla TSR, Inc.

ISBN 88-7068-231-5

70682315

L. 7.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu